



Beast II – T-Shirt in jeder Box! Original Roger Dean Design Erhältlich für Amiga.



DETWARE UNITED SOFTWARE UNITED

United Software

AP Das relevante Progression

OFTWARE UNITED S

## Spielen eiskalt

Verstärkung in der *POWER-PLAY*-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schüssel") von Weilheim in die Münchner

Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe — eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive

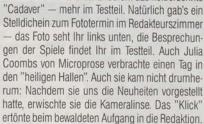
nach 10 Minuten auf "Betriebstemperatur" ausgekühlt war.

wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Testmuster mit

Gleich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag traf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte





Eine feste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen

die Netzteile

ann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits. Mike

Clark und John Williams. Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe. Im Köffer-

chen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm-Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche genlauscht Auch sie wurden auf ein Foto gehannt

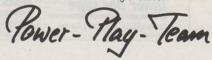
neuesten Gerüchte der Software-Branche geplauscht. Auch sie wurden auf ein Foto gebannt. Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...

Einen schönen Monat wünscht Euer



Julia von Microprose schleppte ein paar neue Simulationen an

Microsofts Dame in Rot: Cathy hatte das Prachtspiel "Cadaver" im Köfferchen





Aktuell

Software-Szene	8
Endlich: Nach Maniac Mansior und Zac McKracken kommt Monkey Island	20
Microprose fährt mit neuen Spielen auf: Rick Dangerous 2 Silent Service 2, UMS 2 und Betrayal	22
Managt die Monster: Mudsports	24
Sie haben was zu sagen: Größ aus der Computerwelt äußern sich zu Commodores Wunderwerk	Ben 26
Eine Vorstellung mit zweifache Schallgeschwindigkeit: Europastart für's Mega Drive	er 28
Heiß: Pacmania-Wettbewerb in Essen	147

#### Story

Der Battle of Britain-Macher plaudert über Krieger und Köche

#### Unter der Lupe

Nostalgietrip: Die große Sprite-Historie 126

#### Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	30
Creme de la Creme	93
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico 'Nettbewerb	53
Euer Forum: Club-Ecke	56
High Score: Hall of Fame	54
Leserbriefe	57
Impressum	6
Starkiller	104
Neues aus der Comicszene	100
Musik, Bücher, Filme	148
Inserentenverzeichnis	145
Vorschau auf die kommende	

#### Computerspiele-Tests

Apprentice	39
Back To The Future II	37

A	
■ Cadaver	34
Earthrise	44
Fatal Heritage	47
Flimbos Quest	39
Future Classics	118
Hoyles Book II	121
Inspector Griffu	110
International Soccer Challenger	118
Les Manley	47
Magic Lines	112
Matrix Maurauders	120
Midnight Resistance	116
Murder	48
Operation Stealth	46
Prince of Persia	36
Ra	49
Rick Dangerous 2	38
Robot Commander	120
Saracon	112
Shadow Warrior	116
Silent Service 2	32
Simulcra	24
Starblade	117
Tilt	110
Vendetta	40
Venus	40
Wings of Death	113
Wonderland	31



Gralsucher aufgepaßt: Die Lösung zu Conquest of Camelot Teil 2.



AND RESIDENCE OF THE PARTY OF T	100
Ghouls'n'Ghosts, Dr. Mario	144
Burai Fighter, Volleyfire	144
Matchmania, Pipe Mania	144
Sokoban 2, Double Dragon	145
Obaman, Rastan 2	145

Das Action-Adventure der Bitmap-Brothers: Cadaver

#### Automatenspiele-Tests

Arcadeneuheiten des Monats 146

#### **Power-Tips**

Computerspiele-Tips	
Imperium	62
Ultima	62
F-29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blades	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72
Xenomorph	74
Dr. Bobo antwortet: Bloodwych Data Disc Vol. 1, Ultima IV,	=

Lords of the Rising Sun

POKE-ECKE: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Magazin, Deathtrack, X-Out 78 Video-Spiele Tips Kid Icarus, Castlevania, Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword 7 Neutopia 80 Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road. Splatterhouse 82 Shinobi 84 Clue-Books Might & Magic II Teil 3 85 Gral gefunden: Camelot Teil 2

8 Neue Trends aus der Redaktion im Medienteil

#### Kurztests-Computerspiele

122
122
122
122
124
124
124
124
125
125

#### Videospiele-Tests

the second secon	
Batman	136
Beach Volleyball	139
Cyberball	136
Devil Crush	137
Double Dragon	142
E-Swat	133
Faxanadu	140
Image Fight	138
Lode Runner	139
Ninja Spirit	138
Phelios	132
Pinbot	142
Silent Service	140
Summer Games	143
Super Monaco Grand Prix	143
Xevious	138

Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Legend of Zelda, Dragon Wars

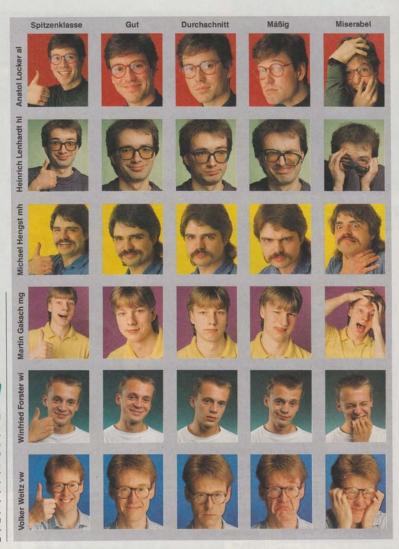
# DIE WERTUNGEN

Hits, Flops,
Zahlen und Grimassen: Spiele
werden in
POWER PLAY
nach einem
ausgeklügelten
System getestet.
Wie es funktioniert und was
die Wertungen
im einzelnen
bedeuten, verrät
Euch diese
Seite.

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau
"Durchschnitt".

#### Grafik, Sound und Wertung

Bei der GRAFIK-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWERT-WERTUNG heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



das Jation

Simufehlung, die der Hersteller für
das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: Die POWER-WERTUNG (den Schelspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung, Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 86 % Grafik: 88 % Sound: 83 % POWER WERTUNG: 86 %

ATARI ST nicht geplant nicht geplant

nicht geplant

Hier steht entweder die Grafikund Sound-Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum. von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schlie-Ben, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus: Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abblidung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

#### Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

#### Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die PO-WER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

#### **Software-Lieblinge**

Momentan spielt...

#### ...Anatol Locker

Dr. Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

#### ...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Silent Service II (MS-DOS)

#### ...Michael Hengst

Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

#### ...Martin Gaksch

Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atari ST)

#### ...Volker Weitz

Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

#### ...Winnie Forster

Ghouls'n'Ghosts (Super Grafx), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

#### INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows Europe Gmb	H 25
Bachler Softwareversand	98
Berry Lösungsservice	65
Bomico 9, 15, 19, 35	65, 37, 43, 45, 99, 111, 3. US
Computermarkt Münster	107
Computing	71
Compy Shop	69
CPS Frank Heidak	77
Crystal Soft	91
CWM	87
Delta Konzept	125
Dynatex	60
EC-Electronics	55
Flashpoint	88
Fundur	91
Funtastic Computerware	97
Funware	71
Galaxy Software Game Play Gamesworld Computersl German Design Group Groovesoft Gross-Electronic	73 65 65 95 80 80 86
Hamo Fachversand	71
HSC Hard'n Soft	82
Joysoft	68
Karosoft	84
Kingsoft	27
Theo Kranz-Versand	91
Markt & Technik, Buch- u	and Softwareverlag
50, 103, 10	08, 117, 119, 121, 123, 141
Okay Soft	69
Paradise of Games	83
Powersoft	71
RSE Schuster	145
Rushware	11, 13, 17, 29
Software Kühn	59
Software Corner	57
Steirerfunk	80
United Software	23, 41, 115, 2. US, 4. US,
Vector 1	92
Virgin Games	134/135
Wial Versand	21
World of Wonders	69

#### TRENDS & LEUTE



Grafik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

#### Florida-Fallout

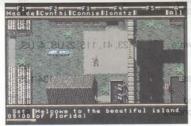
on Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: Fountains of Dreams. Im Stil von "Wasteland" spielt Foun-tains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflußt. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitglieder der Truppe entsprechend verseucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht fehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammten übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom



Mehr Strategie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)

Wasteland-Erfinder Dave Albert. Am bewährten Spielprinzip hat sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner à la

"Bard's Tale" in 3D und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wasteland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zunächst für MS-DOS. mh





Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)

#### Ballspiele für Fortgeschrittene

ie Bitmap Brothers sind ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade ihr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. Speedball 2 soll im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmal das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren, Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworben und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone. der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend.

#### Sammler-Stück

In POWER PLAY 6/90 riefen wir zum großen Ultima VI-Wettbewerb auf. Die Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriot gab sich die Ehre) für Ihren rollenspiel-hungrigen PC dürfen sich heute schon freuen:

Steen Alcor aus Sonderborg (Dänemark)
Stefan Bremen aus Würzelen
Heiko Carsten aus Kronsmoor
Jens Gliese aus Berlin-Charlottenburg
Alexander Hönig aus Mannheim
Daniel Paraczczak aus Klagenfurt
Andreas Kolboom Rosstal
Nick Reynolds aus Buchholz
Thorsten Schubert aus Bingen
Christian Sitteflee aus Recklinghausen
Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und viel
Spaß mit dem Programm, das

Euch demnächst zugestellt



Es gibt tausend











BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablau!? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15 00 bis 18,00
Uhr. Ein Anruf senügt:
Tel. 069/778025

04 05 59 2 2 9 FI

yte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

#### TRENDS & LEUTE



Be silent, and keep your forked tongue behind your teeth. I have not passed through fire and death to bandy crooked words with a serving man till the lightning falls.

Lausche meinen Worten, Abenteurer (MS-DOS/VGA)

#### Abenteuer-

#### ritt

ans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmierer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teils seiner Herr der Ringe-Trilogie. Bei Riders of Rohan handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlreit

che Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflockern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorlage von Tolkien angelehnt. Da Riders of Rohan nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amigaund ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hoffen wir das Beste.



Verlieren tut weh... bei Battle Chess II (MS-DOS/VGA)

#### Schachschlacht

Erfolgreiches noch erfolgreicher zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen Battle Chess II: Chinese Chess erscheinen. Die Regeln ähneln

dem normalen Schachspiel. Ähnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stilecht auf einem Schachbrett. Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors Battle Chess II zu einem noch größeren Erfolg verhelfen. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der Sep-Protember geplant. Das gramm kostet voraussichtlich 90 Mark. mh

#### **Heiße Kugel**

llen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballspiel ins Haus. Firebird schickt Fireball in die Arena. Auf einem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweihten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungeheuer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig ihre Form, was auch eine neue taktische Planung voraussetzt. Fireball wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen.



Dreidimensional: Fireball (ST)

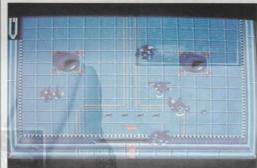
#### <u>Ballspiele</u> für Einsteiger

as futuristische Sportspiel Speedball (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das Sega Master System umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiel-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb dafür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt.

#### Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebst Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern Rat Pack von Microprose.

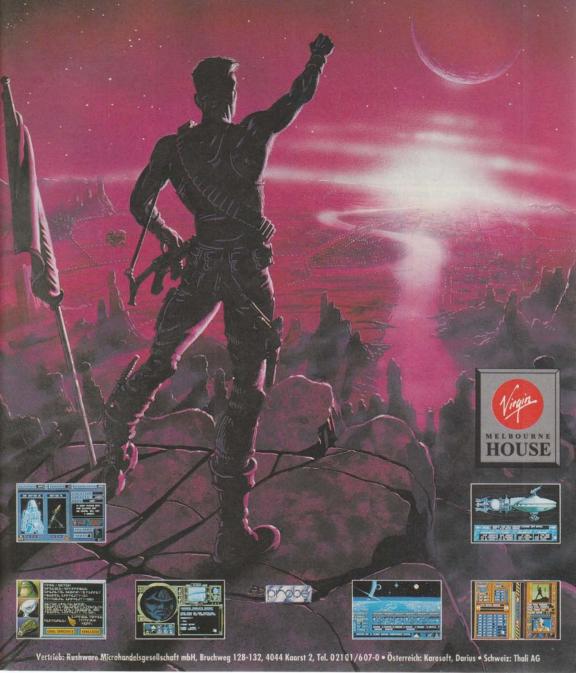
Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Köfferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen - alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: Rat Pack ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Sega Master System

EUFFEMACY

YOUR WILL BE DONE



#### TRENDS & LEUTE



Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstützt (MS-DOS/VGA)

SI langt mal wieder gnaden-los zu. Vom Rollenspiel-Giganten TSR wurde nicht nur die Lizenz für "AD&D"-Spiele erworben, sondern auch für Computerumsetzungen des Buck Rogers-Brettspiels. Nun ist das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig. Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem basieren wie die AD&D-Serie. Allerdings wurde der Bedienungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgebohrt. So unterstützt man auf MS-DOS endlich VGA-Grafikkarten. Außerdem werden bei Buck Rogers -Countdown to Doomsday nun auch heiße Raumschlachten geschlagen. Dem Szenario angepaßt sind natürlich Waffen und Monster. So findet man Raketenwerfer.



Lasergeschosse statt Säbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VGA)

Lichtsäbel, mit denen Ihr auf finstere Aliens einprügeln dürft. Am Kombatsystem wurde kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik, ein "Skill"-System für die Charaktere. Natürlich fällt in dem SF-Szenario auch die Magie

weg, dafür gibt's z.B. statt "Stinking Cloud" fette Cloud" Gas-Granaten. Erscheinen wird Buck Rogers voraussichtlich im Oktober für Amiga (nur ab 1 MByte RAM), C 64 und MS-DOS. Eine Atari ST-Version ist nicht geplant.





Level 9 auf neuen Wegen: Indien ist das Ziel (MS-DOS/VGA)

## Turbo Diesel

E s gibt kein Fortbewegungs-mittel, das nicht militärisch ausgerüstet werden kann. Diesmal wurde der lokale Schickimicki aus dem Wagen rationalisiert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt. Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run"-Manier über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden. Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz. Wenn der Jeep zu sehr durchlöchert wurde und man befürchten muß, daß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von drei Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat.

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht montierbedürftig aus. Programmierer Steve Bak, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whittaker versuchen, den War Jeep bis zum Oktober auf dem Amiga und Atari ST zum Laufen zu bringen. Die Ballerei, die bei Microstyle erscheint, kostet um die 70 Mark.

## **Jenseits von**

B islang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mittelprächtige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause stellten sie nun ihr neuestes Werk vor - und die Fachpresse staunte nicht schlecht. Mit den textorientierten Adventures hat ihr neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinsam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen. Strategie, Taktik und Icons dominieren in diesem Wirtschafts- und Handelsspiel, das in Indien angesiedelt ist und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" aussieht. Actionszenen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safariplan wie eine Tigerjagd. Bis zu sechs Spieler können antreten und sich als weise Ko-Ionialherrn versuchen, bevor die Bevölkerung putscht. Zunächst wird die MS-DOS-Version erscheinen. Umsetzungen für Amiga und ST sind in Arbeit.



#### TRENDS & LEUTE

#### Nachschub-Flieger



Nachschub-Missionen für den Fighter Bomber (ST)

Z usatzdisketten für Flugsi-mulatoren erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. So gibt's für alle Piloten des Fighter Bomber eine Diskette mit neuen Missionen. Leider nützen ein paar neue Aufträge bei diesem einschläfernden Flugprogramm auch nichts mehr. Die Geschwindigkeit ist so lahm wie eh und je. Nur Piloten, die mal eben eine Runde drehen wollen, finden an der Zusatzdiskette Gefallen. Die Advanced Misson Disk für den Fighter Bomber steht für Amiga, ST und MS-DOS bereit und kostet ca. 50 Mark.

Weitaus interessanter ist die neue Zusatzdiskette für die Nobel-Simulation F16-Falcon. Mittlerweile ist die zweite "Mission-Diskette" für diesen edlen Flieger erschienen. Zwölf beinharte Aufträge, neue Gegner (u. a. auch Hubschrauber) und eine verbesserte Version der eigenen F-16 bieten für den alten Flugprofi genug neuen Stoff zum Austoben. Die Grafik ist von gewohnt guter Qualität und das Fluggefühl dank recht hoher Geschwin-digkeit extrem gut. Wie gehabt müssen aber Besitzer von 512-KByte-Computer auf einige Features wie z.B. Sound verzichten. Die Falcon Mission Disk Vol.2 ist ein Muß für alle Falcon-Flieger, die alle Aufträge des Hauptprogramms und der ersten Szenario-Diskette schon im Schlaf beherrschen. Erscheinen wird die Diskette für Amiga und ST und kostet ca. 65 Mark. Falcon-Fans auf dem PC müssen sich noch etwas gedulden. Für ihr System gibt es diese Extradisketten noch nicht, dafür wird aber schon fleißig am "Falcon 3.0" gearbeitet, der noch dieses Jahr erscheinen soll.



Viele Planeten zu erkunden: Packen wir's an! (MS-DOS/EGA)

#### Zu den Sternen

A llen, denen das ewige Dungeon-Krabbeln und Retten von Prinzessinnen auf die Nerven geht, steht jetzt Erleichterung ins Haus. Paragon Software schickt ihren lange erwarteten Megatraveller 1:
The Zhodani Conspiracy auf
die Reise ins All und auf die
nächste Festplatte. In der Umsetzung des Brettspiel-Klassikers "Megatraveller" vom Game Designers Workshop bestimmt Ihr das Schicksal von
fünf Charakteren auf ihrer Reise durch die "Spinnwärts Marken". Bodengefechte und heiße Raumschlachten sind eben-

so möglich wie ausgiebige Konversation und Handel. Nur so könnt Ihr in den Weiten des Alls überleben. Leider ist zur Zeit nur eine MS-DOS-Version geplant.

#### <u>Elite-</u> Einheiten

M achschub für die Edel-Konsole Neo Geo von SNK ist angekündigt: In den nächsten Wochen sollen drei neue Spiele auf den Markt kommen. Mit dabei ist das erste Motorradrennen: Riding Hero. Außerdem werden die Kampfsport-Prügelei Ninja Combat und das Action-Spektakel Cyber-Lip veröffentlicht. An den hammerharten Preisen für ein Modul hat sich leider nichts getan. Nach wie vor mußt Ihr stolze 450 Mark pro Spiel hinblättern.



Born to be expensive: Ohne dicken Geldbeutel kein Riding Hero (Neo Geo)

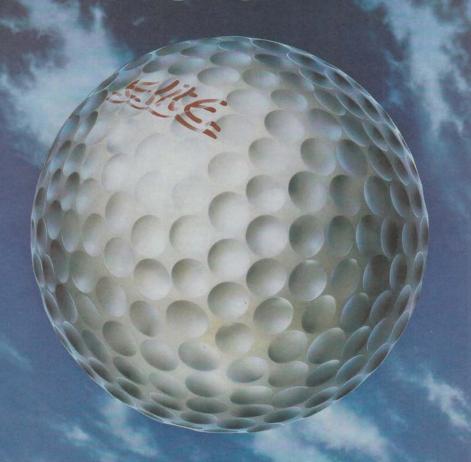




Action pur mit Ninja Combat (links) und Cyber-Lip (rechts) fürs Neo Geo

7 / V / Ce.

# Tournament Golf

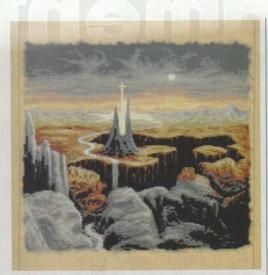




Vertrieb: BONLCO

BOV. CO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BomicoSpielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere SpielExperten helfen weiter!
Mo. Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Aruf genügt:
Tel. 069/778025





Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Auryn läßt grüßen. (Amiga)

#### Unendliche Umsetzung



Grafikpracht, die hungrig macht

rfolgreiche Kinofilme sind rfolgreiche Killolling immedestens zu zweierlei aut: Erstens bescheren sie den Machern fette Gewinne und zweitens sind sie ein beliebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weltpremiere Ende Oktober wird Die Unendliche Geschichte, Teil 2 auch als Computerspiel vorliegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt. Ihr schlüpft in die Rolle von Sebastian, der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat. Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektakels ist übrigens der 25. Oktober. ma

## Rollenspiel-

eben dem Schachspiel "Battle Chess II: Chinese Chess" arbeiten die "Bard's Tale"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel. Das Szenario ist sehr eng an das Fantasy-Epos Herr der Ringe angelehnt. Ihr steuert in dem Spiel Lord of the Rings Vol. I den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren, Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lösen. Die PC-Version unterstützt die volle VGA-Grafikpracht mit 256 Farben. Stimmungsvoller Digisound versüßt das Spiel, und gesteuert wird über Menüs und ein Icon-System.

Lord of the Rings Vol. I ist der erste Teil von einer Trilogie, die ähnlich wie die drei Romanbände der Vorlage aufgebaut sind. So werden insgesamt noch zwei Titel folgen. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende September zuerst für MS-DOS und kostet rund 90 Mark. Andere Umsetzungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Fassung ist im Bereich des Möglichen.

#### Blau-Stich(k)

er erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpell: Als der Verband gelüftet wurde, stellten wir beim Competition Pro Star nicht nur optische Veränderungen (transparent-blau mit Chromglanz ist ab sofort "in"), sondern auch mechanische Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpfe mit Mikroschaltern bestückt. Außerdem

Dauerfeuer (auf Knopf-druck oder ständig) und Zeitlupe. Möglich wurde dies durch zwei zusätzliche Feuer-

zu-

gibt's



knöpfe, die etwas oberhalb der

beiden Standardfeuertasten

plaziert wurden, sowie einem

Schiebeschalter auf der Vor-

petion Pro ist für alle gängigen

Systeme verfügbar. Neben der

Standardversion (für Amiga,

ST und C64) werden Modelle

für Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine, Nin-

tendo und MS-DOS angeboten. Der Preis schwankt zwi-

schen 40 und 80 Mark. Bei dem PC-Joystick ist sogar die für den Anschluß nötige Game

Card mit dabei.

Der neue, verbesserte Com-

derseite.

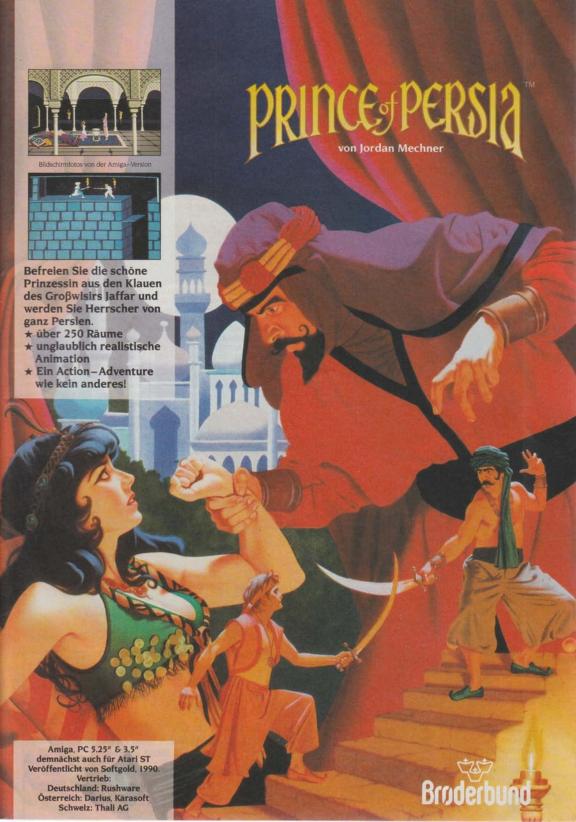




Der erste Teil des Rollenspiel-Dreiteilers "Lord of the Rings" von Interplay (MS-DOS/VGA)

neuem Gewand:

der neue Competition Pro



#### TRENDS & LEUTE



Noch ist kein fieser Feind in Sichtweite (ST)

#### Luftschlacht



Du hörst ab sofort auf mein Kommando! (ST)

erade wird von den Strategieexperten PSS an einer Flugsimulation mit dem Arbeitstitel Battle of Britain gewerkelt. (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms' "Their finest Hour: Battle of Britain".) Wie der Titel schon verrät, geht es um die Luftschlacht von England. Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bombern in die Luft steigen. Viele Missionen, eine gehörige Portion Taktik und eine ausgefeilte Grafik sollen dieses Programm zu einem Leckerbissen werden lassen. Erscheinen wird's voraussichtlich im Spätherbst dieses Jahres für Amiga, ST und MS-DOS.

#### **Auf die Matte**

#### gelegt

inen Nachmittag lang herrschte in unserer Redaktion ein rauher Umgangston: Fäuste flogen und Nunchakus klirrten — freilich nur auf dem Bildschirm. Drei große Meister von Electronic Arts' Kampfsportsimulation **Budokan** versammelten sich in Haar bei München, um Deutschlands besten Computerkämpfer zu küren.

Unter allen Einsendern, die auf unsere Quizfrage die richtige Antwort wußten ("Ayako Maruyama"), wurden per Los die Finalisten ermittelt. Es traten an: Andy (16), die Todeskralle aus Vaterstetten; Marius (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15), der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer Budokan bevorzugt Sierra-Adventures und "Uttima VI".

Nach einer freundlichen Begrüßung ging's handfest zur Sache: In allen vier Budokan-Disziplinen spielte jeder gegen jeden; wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat, wäre der Gewinner.

Bei der Auftaktdisziplin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr, legte beide Konkurrenten unsanft auf die Matte und ging klar in Führung. Doch schon nach der zweiten Runde, dem Kendo-Wettkampf, waren alle wieder gleichauf. Im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mittelpunkt: Marius blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen satten Hieben im entscheidenden Nunchaku-Duell den Gesamtsieg. Er gewinnt ein saftiges Software-Paket und wird nach London eingeladen, wo in Kürze das Europafinale stattfindet. Bleibt Marius auch hier Meister aller Budokan-Klassen, winkt ihm eine Reise nach Japan.

Sobald das Finale über die Bühne gegangen ist, werden wir Euch über das Abschneiden "unseres" ehrenwerten Kämpfers ausführlich informieren.



Sega strikes back: Der Game Gear tritt gegen den Game Boy an

#### Nachzieher

er Kreis schließt sich: Als letzter Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atari und NEC auch Sega ein Handheld-Videospiel angekündigt. Ihr tragbarer Taschenspieler wurde auf den Namen Game Gear getauft und soll in Japan noch vor Weihnachten in die Geschäfte kommen. Ähnlich wie das Lynx von Atari ist der Game Gear "in die Breite" gebaut. Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bildschirm mit einer Diagonalen von 3,2 cm. Daraus folgt leider, daß sich der Batterieverbrauch in denselben Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten aufwärts pro Sechserpack Mignon-Zellen - je nach Batteriequalität). Der Game Gear ist 103 mm tief, 210 mm breit und 38 mm hoch. Damit ist er ein ganzes Stück kleiner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx. Zwei Feuerknöpfe sowie ein Joypad-ähnliches Steuerkreuz sind ebenfalls vorhanden. Für eine ausreichende Menge an Modulen werden neben Sega u.a. Activision, NCS, Wolf Team, Sunsoft und System Soft sorgen. Ein ausführlicher Test folgt.

#### GAME GEAR Technische Daten

Prozessor: Video-RAM: RAM: Auflösung: Farbpalette: Farben gleichzeitig auf Bildschirm: Sound: Angekündigte Module: Z-80A (3,58 MHz) 8 KByte 16 KByte 160 x 146 Pixel 4096 32

4 Stimmen
ein Autorennen
G-Loc
Columns
Pengo
Out Run
Space Harrier
Super Shinobi
Shanghai
Sokoban
ein Rollenspiel
(Grundgerät) ca. 250 Mark

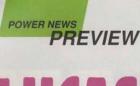
ca. 40 bis 60 Mark

Preis:

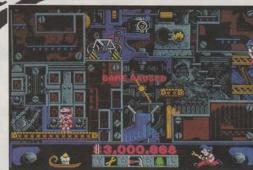
#### **Letzte Meldung**

- Bard's Tale III erscheint demnächst für Amiga und MS-DOS
- Wom 9. bis zum 11. November findet in Köln die Amiga-Messe statt. POWER PLAY ist mit einem eigenen Stand vertreten.
- Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Videospiele konzentrieren.





# UNTER DEN



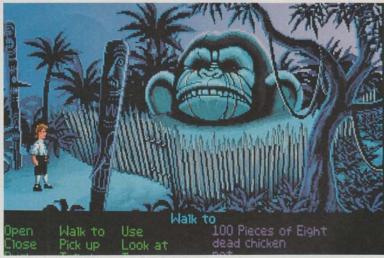
Plastisch: Luke Skywalkers Kopf mit Darth Vaders Körper (Amiga)

ist das alles nur Seemannsgarn? Bis Guybrush das herausfinden kann, liegt allerdings noch ein langer Weg vor ihm.

Für Monkey Island wurde das Adventure-System "SCUMM" von Lucasfilm neu geschrieben. Die Personen laufen nicht mehr in "flachen" Räumen herum. Dank einer speziellen 3D-Zoom-Routine gehen Personen auch nach "hinten" und "vorne", wobei sie fließend größer und kleiner werden. Auch die Bedienung ist wesentlich einfacher geworden. Fährt man mit dem Cursor

ucasfilm startet zu einer Reise in die Karibik. "The Secret of Monkey Island" heißt das Adventure um ungewaschene Piraten und glänzende Dublonen. Wenn Monkey Island ähnlich einschlägt wie "Maniac Mansion", "Zak McKracken" oder "Indiana Jones III", darf man sich jetzt schon auf eine Menge Hobbypiraten einstellen.

Um sich stilecht zu informieren, werteten die Lucasfilm-Programmierer erst einmal 50 Piratenfilme aus, bastelten alte Schiffsmodelle nach und probierten alle möglichen Varianten von Augenklappen aus. Nach diesen Recherchen ersannen sie folgende Geschichte: Der junge englische Abenteurer Guybrush Threepwood ist soeben auf Melee Island gelandet. Die wacklige Überfahrt hat sich gelohnt. Melee Island ist ein Mekka für Piraten - und solche, die es werden wollen. Guybrushs sehnlichster Wunsch ist es, ein solcher zu werden. Doch dazu muß er drei harte Prüfungen bestehen. Erst muß er den lokalen Schwertmeister besiegen, dann etwas Wertvolles aus dem Haus des Gouverneurs mopsen und einen versteckten Schatz ausbuddeln. Während der drei Prüfungen stellt Guybrush schnell fest, daß auf Melee Island etwas faul ist: Der Geisterpirat LeChuck hat die sonst so rauhen Seefahrer derart eingeschüchtert, daß sich keiner mehr aufs Meer traut - oder



Tierisch: Affentanz auf Monkey Island (MS-DOS/VGA)





Gebraucht: Würden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

auf einen Gegenstand, so erscheint das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" - "öffnen"). Wie üblich wird außer dem Namen des Spielstands nicht getippt. Das Spiel ist größer als "Indiana Jones" und damit wohl das umfangreichste aller Lucasfilm-Abenteuer. Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stunden Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen. Man kann ietzt im Spiel mit mehr Personen reden. Nicht alle Konversationen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garantieren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzhafte Lacher - besonders empfehlenswert ist das kurze, äußerst informative "Gespräch" mit dem Kneipen-Hund.

Auch die "Cut-Scenes" sind geblieben. Während des Spiels bekommt der Abenteurer einen kurzen "Film" zu sehen, wenn sich auf der Insel etwas besonderes tut.

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankerl einstellen. Unter anderem wirkte der "Loom"-Grafiker Marc Ferrari an den Hintergrundzeichnungen mit. EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Atari ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant.

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlichen. "Night Shift" ist ausnahmsweise weder Adventure noch Simulation, sondern spricht die Geschicklichkeitsfans Wahlweise als Fiona oder Fred Fixit habt Ihr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miniaturspielfiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industrial Might and Logic" müßt Ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indys", "Baby Vaders", "Young Luke Skywalkers" und "Mini R2 D2s" sorgen. Die Halle ist mit allerlei

#### Wärmt den Grog an, kramt die Schatzkarten aus den Truhen, holt den Gummisäbel aus dem Schrank, übt Euch im Priemkauen: Lucasfilm hißt die Segel zu einem waschechten Karibikabenteuer.

Der Spieler schlägt sich im Spiel mit ca. 40 Haudegen herum. Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötzlich in einer hitzigen Konversation den Säbel; es beginnt eine Fechtszene. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duelliert man sich statt mit blitzendem Stahl mit ehernen Worten. Die Figuren fechten automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine saftige Beleidigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegenschleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Beleidigung, gerät das Gegenüber völlig aus der Fassung - der Sieg ist nicht mehr

In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen - Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch. verschiedenen Maschinen angefüllt und dementsprechend groß - sprich: mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Maschinen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zügiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Kopf heraus. Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziert habt, dann werden in der nächsten Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens vom englischen Programmierteam Attention to Detail (sie schufen u.a. das Entwicklungssystem für das Konix-Videospiel) unter Anleitung von Lucasfilm Games erstellt. al/mg



#### Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel 08142/8273 Tel 08142/53912

C64  ALLTIME CLASSICS ALLTIME CLASSICS BACK TO THE FUTURE 2 DT. BACK TO THE FUTURE 3 DT. BACK TO THE STORY	Disk	SES ATTACK SUBMARINE AMOS GAME CREATOR BACK TO THE FUTURE 2 BATTLEMASTER BLADE WARROOR BUDDKAN BUDDKAN BUDDKAN BLODKAN	ST A	IMA
ALL TIME CLASSICS	47,90	688 ATTACK SUBMARINE	PRIVATE	65,90
ATOMIC ROBOKIT	47,90 38,90 37,90 35,90 59,90 57,90 47,90 39,90	AMOS GAME CREATOR	59,90	59.90
BLOODMONEY	37,90	BACK TO THE FUTURE 2	59,90	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	BLADE WARRIOR	59,90 59,90	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	BUDOKAN DT.		65,90
DRAGONS OF FLAME *	39.90	CARMEN SAN DIEGO DT.	65,90 72,90	72.90
DYNASTY WARS	38,90 34,50	CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB	12,00	69.90
EMLYN HUGHES SOCCER	34,50	CHUCK YEAGERS 2 DT. *	65,90	65,90
F14 TOMCAT	38,90 38,90	COLONELS REQUEST 1 MB		89,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90	COMBO RACER DT.	59,90	59,90
FLIMBOS QUEST DT.	39,90	CONQUEST OF CAMELOT 1 MB		89,90
HEBOES COMPLATION DT	54,90 39,90 54,90 38,90 39,90	DOMINATION DT		50,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE .	54,90	DRAGON FLIGHT DT.	72,90	72,90
KENNY DAGLISH SOCCER MATCH	38,90	DRAGON WARS *		
KICK OFF 2 DT.	39,90	DVNAMIC DEBUGGER *	65,00 64,90 64,90	65,00
MANCHESTER UNITED DT.	37,90	EMLYN HUGHES INT. SOCCER	64,90	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE	37,90 37,90 49,90	EPIC *	59,90 54,90	59,90
MILESTONES DT	39.90	EMLYN HUGHES INT. SOCCER EPIC  F-16 MESSION DISK VOL 2  F-16 MESSION DISK VOL 2  F-18 STEATH FIGHTER  DT. F-28 RETALLATOR FIRE AND BRINSTONE FILMBOS QUEST DT. FILL METALLANET  FULL METALLANET  TOT. FULL METALLANET  OULD OF THE ATTECS  OULD OF THE ATTECS  THEROES QUEST  HEROES GOMPILATION  THEROES GOMPILATION  THEROES GOMPILATION  THEROES GOMPILATION  TOTAL  METALLANET  THEROES GOMPILATION  THEROES GOMPILA	54,90	54,90
MURDER DT. *	39,90 37,90	F-29 RETALIATOR	69,90 64,90	64,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90	FINAL BATTLE DT.	65,90	65,90
O 8 TEAM FORD DT.	49,90	FLIMBOS QUEST DT.	65,90	65,90
RICK DANGEROUS 2 *	38,90 47,90	FLOOT DT.	65,90	65,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90 37.90	CHOST IN CORLING DT	65,90 49,90	65,90 49.90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90	GOLD OF THE AZTECS DT. *	59,90 49,90	59.90
SHADOW WARRIOR *	38,90	GREMLINS 2 DT. *	49,90	49,90
SHINOBI DT.	37,90	HEROES QUEST	89,90 59,90	59,90
SKI OR DIF DT	39.90	IMPERIUM	65.90	65.90
SLY SPY .	37,90 37,90	INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90 65,90	65,90
SNOWSTRIKE *	37,90 59.90	INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90 65,90	49,90
STAR COMMAND * STARFLIGHT DT	38,90	INVEST DT *	65,90	65,90
TEST DRIVE - MUSCLE CARS	25,90	IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	00,80	74,90
TEST DRIVE - EUROPE CHALLENGE	25,90	HEROES COMPILATION DT. IMPERIUM INDIANA JONES 3 ADV. DT. INSPECTOR GRIFFU DT. INTERN. SOCCER CHALL. DT. IT CAME FR. DESSERT1 MB DT. IT CAME FR. DESSERT1 MB DT. IT CAME FR. DESSERT1 MB DT. IT CAME SCHERY DISK. DT. KALAHAN DT. KOKOFF 2 DT. KINGS QUEST 4 KLAX	444	39,90
TIME MACHINE *	37,90 47,90	KALAHAN DT.	65,90 59,90	65,90 59,90
TURRICANE	37.90	KINGS QUEST 4	39,90	89.90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	49,90 37,90 37,90	KLAX	49,90	49,90
TWINWORLD *	37,90	LAST NINJA 2 DT.	59,90	59,90
WHEELS OF FIRE *	49.90	LEISURE SUIT LARRY 3	65,90 85,90	85,90
X-OUT DT. ZOMBI	37,90	LIGHT CORRIDOR DT	65,90 54,90	65,90
ZOMBI	38,90	LIN WUHS CHALLENGE DT. *	54,90	54,90
		LOOM DT.	69,90 49,90	69,90
IBM		MAGIC FLY DT.	65,90 59,90	65,90
A-10 TANK KILLER	89,90	MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90	MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
ALL TIME CLASSICS *	89,90 99,90 69,90 59,90	MIDWINTER DT.	65,90 64,90	64,90
LBM A-10 TANK KILLER AIR TRANSPORT PILOT ALL TIME CLASSICS ATOMIX DT. BERLIN 1940 DT. BERLIN 1940 DT. BERLIN 1950 DT. BERLIN 1	79,90	MIGHT & MAGIC 2		69,90
BERLIN 1948 DT.	79,90 65,90 75,90	NEUROMANCER DT	49,90	65.90
CARMEN SAN DIEGO DT	75,90 72,90	NEW YORK WARRIORS 1 MB		79,90
CENTURION DEFENDER OF ROME	65.90	OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
CIRCUIT EDGE	74,90	PLAYER MANAGER DT	65,90 49,90	49.90
COLONELS BEQUEST	99,90	POPOLUS DT.	64,90 35,90	64,90
DRAGON STRIKE	69.90	POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
EARTHRISE	85,90 65,90	PROJECTIJE DT	65,90	89,90
ESCAPE FROM HELL DT,	72,90	Q STEAM FORD DT. *	59,90 54,90	59.90
FLIGHT OF THE INTRUDER *		RA DT.	54,90	54,90
GUNS AND BUTTER	75,90 97,90 72,90 69,90	RAINBOW ISLAND DT.	59,90	59,90
HEROES QUEST	97,90	RESOLUTION 101	65.90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69.90	RICK DANGEROUS 2 *	59,90 65,90 49,90	59,90
INDIANAPOLIS 500	65,90 75,90	SARACON *	65,90	65,90
IRON LORD DT. *	75,90	SIM CITY DT.	72.90	72.90
KHALAAN DT.	64.90	SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
KICK OFF 2 DT. *	65,90 64,90 65,90	SKATE WARS DT	65,90	65,90
KINGS QUEST 5	89,90 64,90	SLY SPY *	49,90	59,90
LAST NINJA 2 DT.	65,90 75,90 99,90 99,90	SORCERORS APRENDICE	65,90 49,90 49,90 59,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL	75,90	STARFLIGHT	59,90	59.90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90	STORM ACROSS EUROPE		74,90
LOOM	65,90 84,90	SWORD OF ARAGON		74,90
MI TANK PLATOON DT.	84,90	THE PLACES	69,90	59,90
MEAN STREETS DT.	72,90 79,90	THEIR FINEST HOUR	59,90 69,90	69,90
OPERATION STEALTH DT	72.90	THEME PARK MYSTERY DT.	65,90	65,90
OVERUN *	72,90 79,90 65,90	THUNDERSTRIKE DT.	59,90	59,90 65,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90	TURRICANE DT.		54,90 74,90
POPOLUS DI.	64,90 39,90 59,90	TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
Q 8 TEAM FORD DT.	59,90	TV-SPORTS BASEBALL DT.	79.90	74,90
RA DT. *	54,90	UMS 2 DT. *	72,90	72,90
RESOLUTION 101	84,90 65,90	UNREAL DT.		79,90
ROCK 'n'ROLL DT	64,90 65,90	KINGS QUEST 4 KIAX NAL 2 OT. LEGEND OF FAIRGAL DT. LEGEND OF FAIRGAL DT. LEGEND OF FAIRGAL DT. LEGEND OF FAIRGAL DT. LEGEND OF TAIRGAL DT. LOOM DT.	54,90 59,90	54,90
SECRETS OF SILVERBLADES	65,90	WINGS DT. *	29,90	59,90 74,90 49,90
SIM CITY DT.	89,90 64,90	WORLD BOXING MANAGER		49,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90 64,90			
SNOWSTRIKE .	64,90	AMIGA ZUBEH	ÖR	
STARBLADE	429,90 59,90 35,90 69,90	ANIGA LUBER	on	11.00
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	35,90	5.25 * 2 DD NoName 10er		5.90
THEIR FINES HOUR	69,90	AMIGA MAUS		89,90
THUNDERSTRIKE DT	74,90 65,90 72,90	AMIGA TOOLS Plus		39,90
ULTIMA 6	72,90	Internes Laufwerk 3.5		199,90
HOVLE BOOK OF GAMES 2 INDIANAAPOLIS 500 INDIANAA	75,90	3.5° 2 DD NoName 10er 5.25° 2 DD NoName 10er AMIGA MAUS AMIGA TOOLS Plus EXTERNES LAUPWERK S-LINE Internes Laufwerk 3.5 MOUSE SET		
ULTIMA 6 UMS 2 DT. * WELLTRIS DT. * WOLF PACK	64,90 87,90	SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 M XCOPY 2 Incl. Hardware	ARS	149,90
' = BEI DRUCKLEGUNG NO		HT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten		-

#### AMIGA ZUBEHÖR

3,5° 2 DD NoName 10er	11,90
5,25 * 2 DD NoName 10er	5.90
AMIGA MAUS	89,90
AMIGA TOOLS Plus	39.90
EXTERNES LAUPWERK S-LINE	199,90
Internes Laufwerk 3,5	159,00
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	149,90
XCOPY 2 incl. Hardware	59,90
W. C. COMPRESSOR A. D. C.	

" = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Irrtum vorbehalten Liste gegen franklerten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. ersandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM \* Ausland Euroscheck plus 10,00 DI

# VERRATER VORSCHAU

Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.

PNO FYIENCE VISIT COURT IN THE PROPERTY OF THE

Welcher Winkelzug wirkt sich bei Betrayal auf was aus: eine feine Tabelle von Rainbird

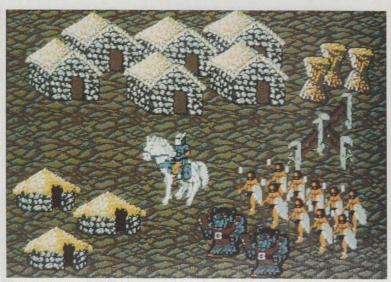






Was gehört uns schon? (ST)

icht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig. Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion im schwülheißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungsorgie mit Knüllern wie "UMS II", "Rick Dangerous II" und "Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betraval" (auf deutsch etwa "Verrat") aus. Ihr spielt einen von vier Rittern eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind alt und schwach, so daß die vier Provinzfürsten sich ständig in den Haaren liegen. Verrat, Intrigen, Lügen, Betrügereien und heimtückische Mordanschläge sind an der Tagesordnung. Eure Aufgabe: Soviel Macht ansammeln, daß Ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher ersetzen könnt. Um Eure Macht auszubauen, müßt Ihr Steuern erheben und selbst welche an den König abführen; Ihr müßt Eure Truppen verstärken und auf die neidischen Nachbarn achten. Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich nicht genug Mitspieler, werden



Plündern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

alle übrigen vom Computer übernommen. Ihr sucht Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und legt fest, ob kriegerische Auseinandersetzungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob Ihr Eure Krieger selbst steuert. Hier müßt Ihr dann in schönster Actionmanier mit Schwert oder Kampfaxt den Gegner umhauen. Per Knopfdruck gibt's feine Übersichtskarten und Informationen über einzelne Dörfer und Truppen. Sogar ein "Plünder"-Modus, in dem Ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft, wurde nicht vergessen. Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS. mh



# GRAUENHAFTE MUTIERTE WESEN SIND ÜBERALL VERBORGEN

otte giganlischer biologischer ungsschiffe, mit rdischen Lebewegen an wurde von todbringenden an getroffen. Ihre ab besteht darin, die zu entern, die dioton Swisse

Erhältlich für: AMIGA und ATARI ST/STE

ites Design, gutes Spiel, das den Kauf lohnt. Paul Lakin, Zero, 89%

Venn Sie drei Wochen Zeit und eine Kaffeemasch neben sich haben, kaufen Sie Federation Quest BSS Jane Seymour." *Paul Glancey, C&VG, 91*%

chst unterhaltsam und fes Steve James, CU Screen St









Screen-Shots von verschiedenen Formaten



# SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen: Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghold, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...

Rainbow Arts' ausgezeich-netes "Grand Monster Slam" ist einer der bislang größten Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede. Das abgedrehte Sportspiel um Tritte, Beloms und rücksichtslose Monster bot neben dem originellen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte. Wer insgeheim auf eine Fortsetzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeutel zücken. Den zweiten Teil von Grand Monster Slam wird es zwar nie geben, dafür wird bei Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt: "M.U.D.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyähnliche Gemetzel eigentlich ausreichend.

Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektakel etwas genauer. Zwei Mannschaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rücksichtslosesten Monster. die je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) lebendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natürlich wurde auch ein erzbestechlicher Schiedsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spiels ist es, einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vor-zeitig das Spielfeld zu verlassen, quer über das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern. Während eines solchen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen, ob er sich selbst mittels Joystick ins Geschehen stürzt oder sich darauf beschränkt.



Vom Kerker direkt aufs Spielfeld: Eine (noch) komplette M.U.D.S-Mannschaft, kurz vor einer weiteren Straftat

vor dem Match die Taktik seiner Mannschaft festzulegen. Klingt gut? Leider genügte es den Designern nicht, eine neue Sportart zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghold" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert. Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen. Wälder und Gebirge. Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geographischer Lage auch in ihrem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschneite Gebirgsstädte, aber auch voll-ständig auf Pfählen und Plattformen errichtete Moorsiedlun-

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail: In den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieler kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstitute und Kredithale, überlaufene Kneipen, Nobelhotels und miese Absteigen sowie natürlich je ein M.U.D.S-Stadion. Die Existenz dieser verschiedenen Gebäude macht einem klar, daß die Entwickler einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der



Schlußverkauf der Kampfmaschinen: Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S .-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemalige Strafgefangene, die im Gewinn des Ghlod-Cups die einzige Chance sehen, ihre Freiheit wiederzuerlangen. Nur zu verständlich also, daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird. Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglagerer und nicht selten auch die Obrigkeit, sie alle scheinen Ghold nur zu bevölkern um der M.U.D.S.-Mannschaft Überleben so schwer wie möglich zu machen. Austeilen und Einstecken - demnächst auf ST Amiga und MS-DOS.







Biologische Kriegsführung: Jedes der Monster will gemäß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.



Auf geht's zur

### KÖLN Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem

Köln Messe, Halle 10 und 12 (08.11.90 Fachbesuchertag)

08.11.90/Fachbesuchertag: 10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90: 9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09. 11.–11. 11. 90 Schüler/Studenten: DM 10.– Erwachsene: DM 15.-

Fachbesucherkarte: DM 35.-(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie! Das Reiseunternehmen Giller Reisen wird Ihnen bei der An-, Abreise und Unterkunftssuche in Köln gerne behilflich sein:

Amiga Magazin

Frau Gruber Tel.: 089-6132002 Fax: 089-6135019

schor letst zu vorabpreisen. I fagsskarten å 2M 40 und schlage vide. Schriptorer dæstellung hei und seine damind in Schriptorer dæstellung hei. well CT. Destall Destalls CT. Lage The Messe will ell the table of a control of the state of

# Fritz Schäfer (Geschäftsführer K DIMENSION

Ist CDTV die Spiele-Wundermaschine. der Traum aller Spielprogrammierer? Wir befragten die Leute, die in der Software-Szene das Sagen haben, zu Commodores Baby.

#### Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

ir stehen dieser Entwicklung grundsätzlich sehr positiv gegenüber. Aufgrund Kaufkraftvolumens in Deutschland kennen wir die Akzeptanz des Verbrauchers und werden uns mit unserer Produktpalette in den Bereichen Software und Zubehör entsprechend auf diese neue Marktsituation einstellen.

Die meisten unserer Lieferanten werden in naher Zukunft ihre Titel auf diesem neuen Format veröffentlichen, an den entsprechenden Projekten wird zur Zeit gearbeitet.

#### Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

ir bei Bomico sehen für den CD-Markt neue technische Möglichkeiten und Spielkapazitäten für komplexere und anspruchsvollere Spiele, die die heutigen Disketten und Cartridges nicht bieten.

Daher wird dieser Markt in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen, vor allem für eine spezielle Kundenstruktur, die einen hohen Spielan-spruch stellt. Im Augenblick ist die Hardware zu teuer, die Preise werden aber sicherlich mit der Zeit sinken. Dennoch bieten wir natürlich eine kleine Palette von besonders anspruchsvollen Spielen auf CD an.

#### Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Software)

pie Frage muß doch lauten: Wie sieht das "Home-Entertainment-Produkt" in Zukunft aus? Die jetzt noch ge-trennten Märkte Hi-Fi, TV, Vi-deo, Foto und Computer werden einander annähern und teilweise zusammenwachsen.

Aus Sicht des Software-Lieferanten hat jedes Produkt, das eine Weiterentwicklung in diese Richtung beinhaltet, eine realistische Marktchance. Wir sind auf jeden Fall gerüstet, diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und die Endverbraucher mit geeigneter Software zu versorgen. Die Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg trifft doch Gott sei Dank nicht der Hersteller oder Software-Lieferant, sondern der Endverbraucher.

#### **Bill Stealey**

("Big Boss" Microprose)

ch bin sehr erfreut über die CD-Technologie und hoffe, daß sie in Zukunft stark wachsen wird. Ich werde außerdem "Pirates!" auf einen ähnlichen neuen Computer umsetzen mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt leider nicht verraten.



(Geschäftsführer Kingsoft)

us unserer Sicht als Software-Produzent freuen wir uns über den nicht kopierbaren Datenträger (zumindest solange, bis die wiederbespielbare CD erhältlich ist) und werden schon sehr bald eine Reihe von Programmen vorstellen. Allerdings sind wir etwas enttäuscht, daß Commodore die Grafikfähigkeiten gegenüber dem Amiga nicht verbessert hat - auch im Hinblick auf die mögliche IBM-Konkurrenz mit Super-VGA. Für die Program-mierer, die bisher auf einem C64 oder Amiga Software geschrieben haben, brechen im übrigen schwere Zeiten an, nn die Entwicklung für CDTV erfordert doch einen erheblichen technischen und finanziellen Aufwand.

#### Peter Molnyeux

(Programmierer bei Bullfrog)

ommodores CDTV ist eine exzellente und interessanteste Maschine. Commodore hat wirklich gute Arbeit geleistet. Die andere Frage ist: Haben Spiele auf CD eine Zukunft? Wir haben unsere Probleme damit: Es dauert viel länger, ein Spiel für CD zu entwickeln. Ein Beispiel: Um ein gutes Bild zu malen, brauchen unsere Grafiker eine Woche. Will man 50 bis 100 Bilder auf eine CD bringen, braucht man theoretisch ein bis zwei Jahre! Und dadurch werden die Spiele sehr teuer.

Ich glaube, daß eine Menge Spielesammlungen für CDTV erscheinen werden. Aber das bringt die Technologie nicht weiter. Wir entwickeln gerade die FM Towns-Version von "Populous". Beim Entwickeln haben wir bemerkt, daß es einige Zeit dauert, bis man die Kraft bändigen kann, die in dem Gerät steckt. Danach werden wir Populous II programmieren: Das wird sicher zwei Jahre brauchen. Und vier Jahre Entwicklungszeit für eine CDTV-Version sind da nicht drin. Ich meine, Commodore soll Software-Firmen beauftragen, Spiele für ihre System zu entwickeln.





#### Klaus Jürgen Kraft

(Geschäftsführer Starbyte)

in neues System taucht am Computerhimmel auf. Nach allem, was man gehört hat, scheint Commodore ein großer Wurf mit dem neuen System CDTV zu gelingen. Inwieweit sich das System durchsetzen wird, hängt allerdings im wesentlichen davon ab, wie schnell und in welchem Umfang die Software dafür zu erhalten sein wird. Und hier scheint ein kleines Problem zu liegen. Denn bisher scheint noch keinem Software-Haus ein Gerät vorzuliegen. Es ist nicht abzusehen, wann und in welcher Form das Entwicklungspaket zu erhalten sein wird. Sollte dieses Entwicklungs-

paket allerdings vorliegen, dürfte es kein Problem sein, ein normales Amiga-Programm für das System CDTV umzusetzen. Von den Produktionskosten dürften sich ebenfalls keine großen Unterschiede ergeben. Daher stellt es auch für kein Software-Haus ein großes Problem dar, die nötige Software für das System CDTV zu produzieren. Aus diesem Grunde werden auch wir bemüht sein, alle unsere Programme für das neue System zu entwickeln. Der Zeitpunkt, bzw. die Fragen, welchen Titel wie als erstes herausbringen, hängt jedoch wie gesagt davon ab, wann uns Commodore das nötige Equipment zur Verfügung stellt. Hier ist also Commodore gefragt.

#### Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scrolls)

ch glaube, daß CDTV schlicht und einfach zu langsam ist. Wir reden hier von einer 7-MHz-Maschine, das ist im Vergleich zu einem MS-DOS-AT immer noch etwas zu langsam. Etwas mehr RAM hätte der Maschine auch gut getan. So bleibt CDTV ein Amiga mit einem CD-Laufwerk. Momentan entwickeln wir noch keine Software für das Gerät. Wir könnten uns allerdings ein Adventure mit CDTV vorstellen: Mit Windows, ganz ohne Texteingabe, das trotzdem Magnetic-Scrolls-Qualität bietet.





#### Ken Williams

(Firmenchef Sierra)

ir glauben, daß innerhalb der nächsten drei Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielemaschine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven Markt schaffen; auch für die Hardware-Industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Phillips, Sony, Nintendo, Sega, NEC und einer Menge anderer Hersteller. Die Maschine, die den Markt dominiert, braucht mehr als technische Überlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstützung der besten Entwicklerfirmen. Manche Maschinen werden das schaffen. aber mehr werden wieder verschwinden.

Wir wünschen Commodore mit CDTV einen großen Hit.

#### Letzte Meldung

Laut Commodore werden noch technische Änderungen am Gerät vorgenommen. Auch der ursprünglich Erscheiangekündigte nungstermin (September 1990) in Deutschland wird sich verschieben.

#### Richard Garriott

(Vizepräsident Origin)

rigin wird ganz aggressiv in den nächsten Jahren mit neuer Software auf den CD-Spielmarkt vorstoßen. Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln. Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden sollen, sind "Ultima VI" und "Wing Commander", das in Kürze erscheinen wird.

Wir wollen unseren offiziellen Firmen-Slogan "Wie schaffen Welten" auch bei CD-Software getreu bleiben. Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Details und Realität zeigen. Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpfen: Mit mehr Grafik, detaillierteren Geschichten, komplexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache.





#### Marc Ullrich

(Geschäftsführer Rainbow Arts)

ach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt. Commodore bietet eine sinnvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amiga als Unterhaltungsmaschine. Die ganze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen.

Wir werden zunächst eine umfangreiche Compilation, diverse ältere Titel und aktuelle Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten. Die ersten Titel werden "Turrican" und "M.U.D.S." sein, inklusive einer großen Überraschung auf jeder CD. Als zweiter Schritt wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbar ist - ist die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant.

#### David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

Is einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an dabei sind. Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten. Wir programmieren gerade eine erweiterte Version von "Defender of the Crown". Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität, Text wird durch gesprochene Dialo-

Außerdem arbeiten wir an einer Multi-Media-Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Cheerleaders und vieles mehr geben. Wir glauben, daß CDTV ein gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist. Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist ein Schritt in diese Richtung.



#### BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISEI

ST & AMIGA	ST	AM	
Budokan		7295	1
Castle Master	4995	5995	ı
Damocles	5995	5915	ı
Dragonflight	8295	8295	į
Emlyn H. Int. Soccer	5995	5995	1
Emlyn H. Int. Soccer 19 Stealth Fighter	8215	8295	1
F-29 Retaliator	5995	5995	í
Flood	7295	7295	i
Ghouls 'n Ghosts	4995	5995	
Hammerfist	5995	5995	
Hero's Quest 1°		8495	
Imperium	7295	72%	
Indy Jones Advent.	7295	7295	
Italy 1990 Winner	4995	4995	1
Kick Off 2	5795	5795	
King's Quest 4º	8495	8495	
King's Quest 4° Klax	5495	5495	
Last Ninja 2	5995	5995	
Legend of Faerghail	8295	8295	
Leisure Suit Larry 3°	9295	9295	
Loom	8295	8295	
Manhunter 2: San Fr.		8495	
Midwinter	7295	7295	
Pipe Mania	5495	6995	
Pirates	7295	7295	
Player Manager	5795	57%	
Police Quest 2*	8495	8495	
Projectyle	7295	7295	
Rainbow Islands	4995	5995	
Resolution 101	5995	5995	
Rick Dangerous 2	7295	7295	
Rings of Medusa	7295	7295	
Sim City	8295	8295	
Starflight	7295	7295	
Their finest Hour	14.	8295	
Their tinest nour	5995	5985	
Thunderstrike	7295	7295	
Tiebreak	4995	5995	
Time Soldier	43,,	5795	
Turrican TV Sports Basketbal	le.	7495	

C-64/128	Kass.	Disk.
100% Dynamite (4T.)	3795	4495
Castle Master	2695	3795
Epyx 21 (3 Titel)*	3795	4495
Fantastic Soccer	1495	1915
Ghouls 'n Ghosts	2695	3795
Hammerfirst	2695	3795
Indy Jones Action	2695	3795
Italy 1990 Winner	2995	3995
Kick Off 2	2995	3915
Klax	2995	39%
Maniac Mansion		5995
Pipe Mania	2995	3995
Rainbow Islands	2695	3795
Rick Dangerous 2	2955	3985
Rings of Medusa		4495
Sim City		5995
Tiebreak	3695	4495
Time Soldier	26%	3755
Turrican	29%	3995
TV Sports Footballe		4955

IBMPC	3,5"	5,25"
Centurion: Def. of. R	.7295	7295
Flight of Intruder	9955	9999
Indy Jones Advent.	8295	8299
Italy 1990	5995	5999
Kick Off 2	6695"	6691
Last Ninja 2	5995	599
Legend of Faerghail	8295	829
Loom	8295	829
P47 Thunderbolt	7295	729
PGA Tour Golf	7295	721
Pipe Mania	6995	699
Railroad Tycoon	9935	999

E O DEFIGE.		
IBM PC	3,5"	5,25"
Resolution 101	5995	5995
Search for the King	8295	8295
Silent Service 2	9955	9955
Starflight 2	7295	7295
Their finest Hour	8295	8295
Thunderstrike	5995	5995
Ultima VI *	8495	8495
Wayne Gretzky Hockey	•5995	5995

#### SUPER-SCHNÄPPCHEN

ATARI ST (je 1919)

30 Pool, Airborne Ranger, Arena, Bad Cat, Blood Money, Captain Fizz, Carrier Command, Deja Yu, Goldrush, Manhunter, Microprose Soccer, Pac-mania, R-Type, Rockford, Silent Ser-vice, Super Hang-On, Terrorpods, Trantor, Uninvited, Wizball

#### AMIGA (je 19%)

ADVILLA (g. 1995)

10 Pool, Alrhome Ranger, Altered
Beast, Archipelagos, Barbarian 2,
Captain Fizz, Carrier Command, Deluse Paint, Dynamite Düx, Hunt for
Red October, Hyperforce, Microprose
Soccer, Roller Coaster, Scrambied
Spirit, Shufflepuck Cafe, Silent Service, Space Harrier 2, Spherical, Tercroppods, Typhoon Thompson.

#### C-64 Kassette (je 9%)

Afterburner, Beyond the Ice Palace, Boulder Dash, Chubby Gristle, Circus Games, Epyx Epics, Flintstones, Foot-Games, Epyx Epps, Filmsones, Foot-ball Manager, Impact, International Karate, Leaderboard Par 4, Marble Madness, Navy Moves, Pub Games, Road Blasters, Roller Coaster, Star-glider, Superman, Terramex, Tusker

#### C-64 Diskette (je 995)

Archon Collection, Ballistix, Blaster-olds, Bloodwych, Defender of the Crown, Deja Yur, Foodball Manager, Gemillias, Kolotoni Wilf, LA Crack-down, Scrambied Spirit, Sokoban, Sytting image, Ferrys Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Trivial Pursuit 2, TV Sports Foot-ball, Vampires Empire

#### IBM PC 5.25" (je 1995)

Ja Pool, Aurgh, Airborne Ranger, Bar Games, Bop & Wrestle, Boulder Dash Constr. Kit, Carrier Command, Dos key Kong, Gremlins, Hardball 2, In-door Sports, Microprose Soccer, Mil-lennium 2.2, Silent Service, Sinbad, Starglider, Tau Ceti, Three Stooges, hawk, U.M.S.



- walt in a many of the control of the



Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen 0241/152051-52 · Fax 0241/152054

#### TRENDS & LEUTE

# est ab

Das Mega Drive kommt auf Touren: In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiel-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.

Bei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug - im wahrsten Sinne des Wortes: Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Er-bauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifa-Schallgeschwindigkeit klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder. Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Gründer Richard Branson und Winnie Derlien, dem Chef der deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erläutert. Dieses 16-Bit-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbst diesen Jahres ist die offizielle europäische Version mit FTZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich. Die unverbindliche Preisemp-fehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spiel "Altered Beast" liegt bei 499 Mark.

Bis zum Jahresende sollen Mega-Drive-Spiele mit deutscher Anleitung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um Titel, von denen wir bereits die japanischen Versionen testeten. Mit Spielen zu den Filmen "Moonwalker" und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel darunter. Zur Markteinführung des Sega Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt, die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte

"Verkaufscenter" zur Verfügung, in dem Module sowohl für Mega Drive als auch für Segas ältere Konsole Master Svstem appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probespielen kann.

SEGA

Mit dem "Verkaufscenter" sollen die Module für Mega Drive und Master System lecker präsentiert werden. Außerdem kann man vor dem Kauf in Ruhe ein bißchen probespielen - da kommt Freude auf.

SEGA



Virgin-Gründer Richard Branson erwartet einen Videospiel-Boom

mit Sega ins Videospiel-Ge-

schäft einzusteigen?

Virgins schillernder Firmengründer und Boß Richard Branson (40) war höchstpersönlich in Paris vor Ort, um die Präsentation zu eröffnen. Auf dem Virgin-Schallplattenlabel

Richard Branson

musizieren illustre Stars wie Genesis, Mike Oldfield und Belinda Carlisle. 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europaweiten Vertriebs- und Marketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen räumte. Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionär aufgestiegen ist, blieb Branson von Allüren schont. In Paris lief er locker in Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich: In der klaustrophobischen Enge eines Flughafenbusses sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview.

POWER PLAY: Virgin ist vor allem im Schallplattenbereich sehr erfolgreich. Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee. und dem tragbaren Farb-Vi-deospiel "Game Gear" bewiesen, daß sie weiter an der Spitze bleiben.

POWER PLAY: Welche Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson: Gerade heute habe ich das Michael-Jack-"Moonwalker" son-Spiel auf dem Mega Drive gespielt; es scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel.

POWER PLAY: Finanziell haben Sie längst ausgesorgt. Was hindert Sie daran, für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu faulenzen?

Branson: Sich neuen Herausforderungen stellen heißt, etwas über Dinge lernen, von denen ich nicht viel weiß. Ich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwenden, was ich bis heute erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin, denke ich mir manchmal "Zum Teufel damit". Aber ich widerstehe immer dieser Versuchung.

Branson: Meine Kinder haben mich dazu überredet. Sie sind Videospiel-Fanatiker. Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf, oft mehr Zeit mit Videospielen verbrachten als mit Musikhören. Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten. Wir dachten, daß wir uns mit ihnen zusammentun könnten um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive





#### **SKATEWARS**

Ein flottes und fesselndes Sportspiel, das sowohl Ihren Joystick als auch Ihre Nerven bis zum Limit testet. Skate Wars erfordert Taktik und Strategie, um überleben zu können.



AST COM DINT TO COME



AG ST C64 D (K7 to PC to come

#### IRON LORD

Spielt in einer farbentrohen, mittelalterlichen, vielseitigen Welt, in der es

Strategieeinlagen, Abenteuer, Aktion und vieles mehr zu entdecken gibt! Dieses Kunstverk wird Sie

wochenlang in seinen Bann ziehen



FYS SAGA
helle, tarbentrone
helle, tarbentrone
helle, tarbentrone
helle, tarbentrone
hen, tarbentrone
spleienswert
spleienswert
spleienswert
spleienswert
spleienswert SAGA spielenswert spesagt Es handelt rescon um ein sch um ein das Labytintspielt und Geschicklichkeit und Geschicklichkeit und

#### NIGHT HUNTER

In diesem fesselnden Grusel-Abenteuer schlüpfen Sie in die Rolle des blutsaugenden Grafen

Dracula.

Ohne Zweifel wird Sie der Sound, die Graphik und die Vielfältigkeit dieses Spiels faszinieren.







# 9:11

#### COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Italy 1990	U.S. Gold
2.	Fantasy Dizzy	Code Masters
3.	Pro Boxing	Code Masters
4.	Paperboy	Encore
5.	Yogi's great Escape	HITec
6.	Road Blasters	Kixx
7.	Manchester United	Krisalis
8.	Temple of Doom	Kixx
9.	World Cup Soccer	Virgin
10	Bock Star	Code Masters



#### COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2.	Ultima VI	Origin
3.	Populous	Electronic Arts
4.	Railroad Tycoon	Microprose
5.	Their finest Hour	Lucasfilm Games
6.	Secrets of the Silver Blade	SSI
7.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
8.	Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
9.	M1 Tank Platoon	Microprose
10.	Secret of the Silver Blades	SSI



#### **VIDEOSPIELE**

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Final Fantasy III	Nintendo	Square
3.	Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5.	Quix	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
7.	Quarth	Game Boy	Konami
8.	SD Gundam	Game Boy	Bandai
9.	Redalima	Game Boy	Capcom
10	Hitraman Club	Nintendo	Bandai



#### **VIDEOSPIELE**

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Double Dragon II	Nintendo	Acclaim
4.	Bugs Bunny	Nintendo	Lyn
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Hyper Lode Runner	Game Boy	Bandal
7.	Solar Striker	Game Boy	Nintendo
8.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9.	Boxxle	Game Boy	FCI
10.	Duck Tales	Nintendo	Capcom

TITEL

- **Pirates** Indiana Jones and the last Crusade
- 3. Populous
- 4. (6) Rainbow Islands
- 5. (9) Kick Off
- 6. Sim City
- 7. Zak McKracken
- 8. (14)Microprose Soccer
- 9. (20) Their finest Hour Maniac Mansion
- 10. (15) 11. Turrican
- 12. Ultima VI
- Champions of Krynn 13.
- Xenon II (4)
- 15. Oil Imperium (-)
- 16. F16 Falcon
- 17. (11) Rock'n Roll
- 18. (12)**Dungeon Master**
- 19. Klax
- TV Sports Basketball **20.** (10)

eden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr

#### Die Gewinner der letzten Ausgabe

Das Atari Lynx hat gewonnen: Martin Kühnemund aus München. Je ein Spiel geht an: Frank Kagels aus Berlin; Rolf Mühl aus Kronberg; Daniel Pauselius aus Emmerthal; Andreas Richter aus Wi-Schierstein und Norbert Schreck aus Altenhach

Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal mehrere Musikvideos (VHS),



#### Der Hauptpreis: VHS-Musikvideos

die uns freundlicherweise von Joysoft in Köln zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

HERSTELLER	WIE LANGE DABE
Microprose	34. Monat
Lucasfilm Games	10. Monat
Electronic Arts	15. Monat
Ocean	4. Monat
Anco	14. Monat
Maxis	9. Monat
Lucasfilm Games	23. Monat
Microprose	20. Monat
Lucasfilm Games	7. Monat
Lucasfilm Games	30. Monat
Rainbow Arts	1. Monat
Origin	1. Monat
SSI	1. Monat
Imageworks	10. Monat
Reline	8. Monat
Spectrum Holobyte	18. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
FIL	23. Monat
Tengen	1. Monat

### Joysoft

Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln Tel. 0221/443056

#### 1. Kick Off II

2. Their finest Hour

3. Legend of Fairghail

4. Railroad Tycoon Microprose

5. Imperium

6. Turrican Rainbow Arts

7. Tie-Break

8. F19 Stealth Fighter

9. Might and Magic II **New World Computing** 

10. Larry III

Cinemaware

Midwinter Fire and Brimstone Tetris

Rick Dangerous 2 Populous



Julia Coombs ist Marketing-Manager von Microprose. Wie die meisten Computer-Besitzer ist sie auch vom Populous-Virus befallen

#### Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Wolf of the War II	Capcom
3.	Columns	Sega
4.	Tetris	Sega
5.	Final Lap	Namco

#### Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	WWF Superstars	Technos
3.	Hatris	Video Systems
4.	Line of Fire	Sega
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

#### Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Fight	Capcom
2.	Snowbrothers	Tecmo
3.	Klax	Atari Games
4.	Hatris	Video Systems
5.	Parodius	Konami

#### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### **Amiga**

1. Pirates

2. Indiana Jones Adv.

3. Kick Off 4. Populous

5. Rainbow Islands

#### **Atari ST**

1. Indiana Jones Adv.

2. Populous

3. Chaos strikes back

4. Pirates

5. Rainbow Islands

#### C 64

1. Zak McKracken

2. Pirates

3. Microprose Soccer 4. Maniac Mansion

5. Turrican

#### MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.

2. Ultima VI

3. Sim City

4. Populous

5. LHX Attack Chopper

#### **PC-Engine**

1. Tiger Heli

2. Formation Soccer

LESER-HITS

LESER-HITS

LESER-HITS

LESER-HITS

3. Nectaris

4. Dragon Spirit

5. PC-Gengin

#### **Mega Drive**

#### 1. Super Shinobi

2. Golden Axe

3. Ghouls 'n' Ghosts

4. DJ Boy

5. Thunder Force III

#### **Sega Master**

1. Phantasy Star

2. Wonderboy III 3. R-Type

4. California Games

#### 5. Y's

#### Nintendo

1. Zelda II

2. Life Force

3. Super Mario Bros. 2

4. RC Pro-AM

5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### **FEUCHTE FORTSETZUNG**



## Silent Service II

ast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Heimcomputer sich wie eine Seuche ausbreitete. Alle Infizierten wiesen dieselben Symptome auf: Schlafmangel und Schweißausbrüche in engen Fahrstühlen. Hastig gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation" oder "Gestern hab' ich 12000 Ton-

"Gestern hab ich 12000 lonnen geschafft" ließ die uneingeweihte Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programms: "Silent Service".
Noch heute findet sich diese
U-Boot-Simulation auf der Beliebtheitsskala der ComputerSpieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuauflage des Erfolgsspieles von Sid Meier programmierten. Nun ist es endlich soweit: Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlachten wartet "Silent Service II".

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Weltkrieges. beginnend mit dem 7.12.1941, als japanische Bomber die amerikanische Flotte im Hafen von Pearl Habor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel werft. dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen und angeben ob Ihr eine einzelne Seeschlacht, eine Patrouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. Sogar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angaben gemacht und habt Ihr Eurem Kapitän einen zünftigen Namen verpaßt, geht es loß. Prinzipiell hat sich bei der Neuauflage im Gegensatz zum Klassiker Silent Service I nur wenig an der Bedienungsführung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet Ihr



▲ Ein Orden winkt dem Kapitän (MS-DOS/VGA)

U-Boot in Nöten: Wasserbombenangriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶





Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistet: Dieser Frachter wird nicht ans Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

eine vergrößerbare Übersichtskarte ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum,
schaut durchs Periskop und
von der Brücke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der
Bordkanone. Natürlich sind die
Schadensanzeigen und das
fesche Instrumentenbrett mit
Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbliebener Munition
und anderen Angaben auch

noch da. Wer möchte, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedorohr an die Wasseroberfläche schicken, um die Gegner zu täuschen.

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatzgebiete, zusätzliche Missionen und ausgefeiltere Gegner. Grafisch aufällig sind übrigens die neuen (abschaltbaren) Animationssequenzen beim Abschuß eins Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs.

Besonderen Wert legte Microprose auf die realistische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote, fette Tanker, lahme





Hier freut sich der Torpedo — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

Frachter, schnelle Zerstörer und klobige Kreuzer. Sogar extradicke Schlachtschiffe und Flugzeugträger wurden nicht vergessen. Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch komplett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derweil die fettesten Zielschiffe heimlich verdrücken.

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrouille, bekommt Ihr in Eurem Heimathafen, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine eventuelle Beförderung. Insgesamt können fünf Spielstände abgespeichert werden.

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Soundkarten wie Ad-Lib oder Roland werden selbstverständlich ebenfalls unter-



Die Seekarte des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)

stützt. Ein schneller AT mit Festplatte wird empfohlen. Zwar läßt sich Silent Service II auch auf einem "normalen" XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Railroad Tyccon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht.

#### COMPUTER-SPIELE

Man nehme eine Dose Rohöl, verteile ihren Inhalt geruchsgünstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werfe die Kassette "Medetatives Dieselrattern" in den Recorder. Dann starte man Silent Service II — ein hautna-

heres U-Boot-Erlebnis gibt's nur auf dem echten Boot. In Punkt "Flair" ist Silent Service II ungeschlagen, schon nach Minuten fühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot". Man wird leicht klaustrophobisch, lauscht verbissen auf Zerstörergeräusche und ju-



belt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat. Ausgesucht gute Gegner, Missionen mit Tiefgang, fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade, detaillierte Steuerung — Microprose hat gut daran getan, den Klassiker aufzupeppen. Neulin-

ge werden sich schnell zurechtfinden; und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hasen keine Langeweile auf. Auch wenn's nicht gerade friedlich zugeht: Für mich ist Silent Service II bis auf weiteres der ungeschlagene König der Tiefsee.

Die Kollegen in der Redaktion (außer Anatol) werden in letzter Zeit immer kreidebleich ("Nicht schon wieder!") und kramen Ihre Ohrenstöpsel hervor, wenn ich mit "Silent Service II" auf Tauchstation gehe. Bei aufgedrehtem AdLib- oder Roland

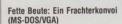
sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping, Ping, Ping" des feindlichen Sonars und das herrliche "Wummm" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem "688-Attacksub" von Electronic Arts ist Silent Service II das Beste, was es fir Hobby-U-Boot Fahrer gibt — Platzangst inklusive. Vor allem



Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silent Service II lieben, denn im Gegensatz zur eher strategielastigen U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" steht hier die Action klar im Vordergrund: Auftauchen, Bordkanone klar

Feuer frei. Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über)-lebenswichtig. Ein besonders dickes Lob auch für die grafisch (unter VGA) famosen Feindschiffe.







Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DOS/VGA)



Genre: Simulation Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87 %
Grafik: 64% Sound: 74%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA nicht geplant

0.64

nicht geplant



#### KOMM' IN MEIN VERLIES

gönnt

## **Cadaver**

sich der grimmige Zwergenkrieger namens Karadoc nach dem letzten Abenteuer mal einen kleinen Urlaub, stolpert er schon ins nächste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenheld hört kaum noch die gemurmelten Worte über fiese Monster, Magie und Gefahren, sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen kleinen Plünderungsbesuch abzustatten.

In dem Action-Adventure
"Cadaver", das mit einer Prise
Rollenspiel versüßt ist, übernehmt Ihr die Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche
nach Reichtum und Ruhm.
Das Abenteuer beginnt im

Das Abenteuer beginnt im

feuchten Keller des Schlosses. Durch rund 500 Räume, die auf fünf Stockwerke verteilt sind, führt der Weg des Zwerges. Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber.

Bis dahin ist es aber ein sehr langer Weg, und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schatztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammein und viele, viele Puzzles zu lösen. Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen. Meistens befinden sich in jedem Zimmer ein Haufen Gegenstände, die untersucht, mitgenommen, geschoben, gezonommen, geschoben, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gezonemen, gez

gen oder kaputtgemacht werden können. Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurern, die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben. Oft sind auch Puzzles in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebel, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände, die wiederum in andere Gegenstände hineinpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden müssen.

Gesteuert wird das Zwergen-Sprite mit dem Joystick. Unser Held kann auf Knopfdruck hüpfen, laufen oder Monster vertrimmen. Per Tastendruck wird eine Menüzeile aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spielsituation passen. Habt Ihr z.B. eine Flasche in der Hand, taucht das "Trinke"-Symbol auf, haltet Ihr einen Zauberspruch, erscheint das "Zaubern"-Icon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory"-Bildschirm, in dem Ihr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt; es gibt eine scrollbare Karte, die automa-



Der Drache klein, läßt mich nicht zur Tür herein (ST)



Feines Automapping erleichtert die Orientierung (ST)



Wie weit bin ich schon? Das Tagebuch gibt genaue Auskunft (ST)

tisch mitgezeichnet wird, und ein "Tagebuch", in dem Eure Erfahrungspunkte, die Gesundheit und Euer Goldschatz angezeigt werden.

Insgesamt dürfen übrigens
10 Spielstände gespeichert
werden. Allerdings kostet wildes Speichern Gold, umsonst
ist es nur mit einem speziellen
Zauberspruch. mh



Voll beladen: Der Rucksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



Die Truhe ächzt, die Flamme faucht, das Gehirn des Spielers raucht (ST)

Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redaktion, murmle wirres Zeug wie: "Wo zur Hölle ist das Weihwasser für den Altar im Raum 64?" oder "Wie komm' ich an dieser blöden Kröte vorbei?" Die Ursache für den chronischen

Schlafmangel und das Kopfschütteln der Kollegen ist das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers: "Cadaver". Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig. Vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte. Jedes Puzzle ist aber mit logischer Überlegung und dank vieler ver-



steckter Hinweise nach einiger Zeit zu knacken. Für die nötige Atmosphäre sorgen die hervorragenden, farbenprächtigen und detailreichen Grafiken und ein super Digisound. Der

Schwierigkeitsgrad steigert sich in angenehmen Abstufungen

von Stockwerk zu Stockwerk. Ist der Keller noch ziemlich leicht, so daß man sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewöhnen kann, steigert sich die Anforderung ans Spielerhirn im Erdgeschoß schon merklich. So dürfte bei Cadaver selbst für Rollenspielpuristen wochenlanger Spielspaß garantiert sein.

So sehen Spiele aus, wie sie jeder Adventure-Fan liebt. Ich weiß jedenfalls ganz genau, womit ich mich in den nächsten Wochen beschäftigen werde. "Cadaver" ist ein neuer Geniestreich der Bitmap Brothers. Das Abenteurerleben auf dem

Computer hat selten soviel Spaß gemacht. Es ist kaum zu glauben, was unser Held in den tiefen. Dungeons alles anstellen kann.



Jeder Gegenstand läßt sich bewegen, werfen. aufstapeln und von allen Seiten betrachten. Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik, wobei der Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich, mit wach-Erfahrung, steigt. 'Cadaver'

kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat. Ein Spiel der Extraklasse.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 85 Mark

IS-DOS nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

86%

nicht geplant

Schwieriakeit: schwer



# IHR SOFTWARE PARTNER

## BONACO-NEWS

#### Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse "Castle Master" eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Ubrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12

#### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** -Spiele haben einen original **BONACO** - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

#### ARABISCHE NÄCHTE

jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds "Karateka" durch fantastische Animation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer. Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit seinem zweiten Titel "Prince of Persia" den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen. Zur Hand ging ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Software-Szene: Dan "Choplifter" Gorlin, der die Amiga-, und die ST-Version programmierte.

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem alten Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder, ein Abenteurer aus fernen Weiten, der sich versehentlich in die schöne Tochter des Sultans

Wie der Vorgänger "Karateka" enttauscht Prince of Persia nach einigen Spielstunden. Zwar gehört die Animation des laufenden, springenden und kletternden Helden mit zum Besten, was sich bisher auf meinem Bild-

schirm bewegte, das Spielprinzip hat jedoch einen lichen Soundeffekte gut gelungen Bart, der noch um einiges länger sein müßte als der des Oberschuftes Jaffar. Viel mehr als



eht so

durch leere Gänge laufen und ab und zu einen Abgrund überspringen kann man leider nicht machen. Wären Räume, Gänge und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Held, hätte das Spiel filmähnlichen Charakter, zudem die spär-

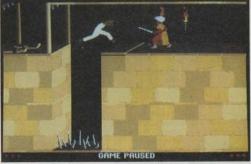
sind. Hätte Cinemaware "Rick Dangerous" animiert, sähe das Ergebnis wahrscheinlich so aus...

gute Jordan Mechner macht es einem nicht leicht: Einerseits verzaubert er den Spieler mit einem grandios animierten Helden, der sich elegant durch die Gewölbe schlängelt. Seine flüssigen Bewegungsabläufe sind schlichtweg atemberaubend

sattsehen. Andererseits bietet Mr. Mechner in Prince of Persia reichlich wenig spielerische Abwechslung. Zudem hinkt die restliche Grafik der ruhmreichen



- man kann sich daran kaum und Eleganz steht, der kann zufrieden sein: Die vorhandenen Features sind gut aufeinander abgestimmt und vermitteln eine prima Atmosphäre. Ein Programm für Genießer.



Showdown: Jaffars Stunden sind gezählt (Amiga)

verliebt hat, wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben und wandert dafür geradewegs in den finstersten Kerker des Sultanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedroschene Gemeinheit verlegen, stellt nun der Prinzessin ein Ultimatum: Entweder entscheidet sie sich binnen einer Stunde für eine Heirat mit ihm oder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palast der Sand gnadenlos durch eine goldene Uhr rinnt, macht sich viele Stockwerke tiefer ein unerschrockener Held daran, sich aus seinem Gefängnis zu befreien.

In dem Kerkerkomplex des Sultanpalastes nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht sportlich und kann so Abgründe überspringen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschleichen. Zu Beginn ist er

noch vollkommen unbewaffnet und so eine leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume des Verließes gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod, und zwar in mannigfaltiger Gestalt: Plattformen stürzen unter den Fü-Ben des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen starren plötzlichen vor tödlichen Klingen, Teile der Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern. Aber auch in höher gelegenen und gastlicheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher. Ist schließlich auch der letzte säbelschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Braut noch Jaffar selbst bevor. Dieser entpuppt sich als begnadeter Schwarzmagier... wi



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

AMIGA 66% Sound: 56%

Grafik: 67 % Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant







Jordan Mechner's genial animierter Held in Nöten: kämpfend, springend, sterbend... (Amiga)



Wenig begeisternde Keilerei in Level drei (ST)

#### ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

n den Kinos lief vor kurzem teilen. Level 1 ist ein schweder dritte Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie, doch für den trauten Heimcomputer erscheint gerade das Spiel zur zweiten Episode der Triologie. In "Back to the Future II" pendeln die Filmhelden Marty McFly und Doc Brown zwischen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programm-

rer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelspiel, bei dem Ihr Martys Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampf-Action erwartet Euch in der nächsten Sequenz; Marty muß sich hier mit zwielichtigen Strolchen herumprügeln. Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem Ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels.

Keines der fünf Teilspiele hätte als eigenständiges Programm Aussichten, große Zuneigung zu ernten. Als leidlich originell zusammengeschnürtes Paket der Marke "aus 5 mach 1" kann dieser Action-Puzzle-Mix

halbwegs gefallen. Grafik sowie Sound sind passabel und die Handlung bringt die FilmStory einigermaßen rüber. Die schung zwischen schweren. mäßig spielbaren Reaktionstests und ansatzweise guten. aber zu simplen Tüfteleinlagen ist zu unausgewogen. Back to the Future II ist weder ein "Spiel-

zum-Film"-Desaster noch eine sinnvolle Bereicherung der Software-Landschaft.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

**AMIGA** in Vorbereitung

ATARIST 46% Grafik: 60% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

#### C 64 in Vorbereitung

# R SOFTWARE PARTNER

# BOMICO-NEWS

### Wußten Sie.

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse "Castle Master" eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat. Ubrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

#### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** -Spiele haben einen original **BONACO** - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

#### TRY AND ERROR

achdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich gemeistert hat, startet der nimmermüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug. Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmierteam Core Design engagiert. Am Grundkonzept haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2"

ist wie der Vorgänger ein taktisch gewürzter Geschicklichmit unzähligen keitstest "Huch"- und "Aha"-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffekte haben dafür deutlich zugelegt. Fünf verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Sequenz eingeläutet werden, muß der un-

Selten habe ich eine so tolle Fortsetzung gesehen. Hier stimmt einfach alles. Überall gibt es neue grafische Details zu entdecken, und jeder Level wartet mit einer komplett anderen Spielumgebung auf. Alle Rätsel sind mit genug Gehirnkapazität, der nö-

kommt bei Rick Dan-

zu lösen. Im Gegen-

satz zum ersten Teil

Spielspaß für Wochen. Mein Rat: tigen Abenteurer-Ausdauer und unter Einsatz vieler Sprite-Leben Sofort kaufen!

gerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Der ungläubige Gesichtsausdruck von Rick, wenn er mal wieder das Zeitliche segnet, ist schon eine Klasse für sich. "Rick Dan-gerous 2 " garantiert gelungene Fortsetzung: Der zweite Teil ist wesentlich ausgefeilter und durchdachter als das (schon recht ordentliche) erste Rick Dangerous-Spiel. Die Liste der sinnvollen Verbesserungen schier unendlich: Der

Endlich einmal eine

Schwierigkeitsgrad steigert sich diesmal langsam, aber sicher; die Grafik ist besser und variantenreicher; mehr Extras bringen Abwechslung ins Spiel; es gibt etliche geheime Räume; die Puzzles sind größtenteils logischer und meist recht witzig:



kurzum. Fortschritt auf der ganzen Linie. Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man jede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufall spielt selten eine entscheidende Rolle Über eines muß man sich allerdings im klaren sein: Man kommt

bei Rick 2 nur nach dem Motto "Try and Error" weiter. Um herauszubekommen, was ein Schalter bewirkt, muß man ihn betätigen: Entweder löst er einen tödlichen Laser aus, oder er zaubert einen lebensnotwendigen Aufzug herbei.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

AMIGA in Vorbereitung

in Vorbereitung ATARI ST

Grafik: 70%

Sound: 45%

C 64 in Vorbereitung

Schwierigkeit: schwer





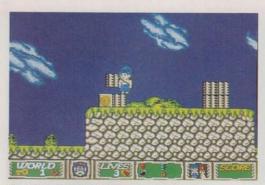


Jeder der fünf Level von "Rick Dangerous 2" bietet eine unterschiedliche Grafik (ST)

erschrockene Rick bestehen. Vier davon darf er nach Wunsch anwählen, den fünften Level gibt's erst zu sehen, wenn zuvor alle vier anderen geschafft wurden. Im Gegen-satz zum ersten Teil wird diesmal ab und zu gescrollt - vertikal wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die erprobte Ausrüstung ist ebenso wieder mit von der Partie: Er springen, krabbeln. schießen, Bomben legen und diese sogar am Boden entlang schlittern lassen. Praktisch je-der Raum ist mit Gegnern, Schaltern, Aufzügen, Fels-brocken und anderen Widrigkeiten angefüllt.

■ Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor rutschigen Plattformen in acht nehmen, sonst schlittert man ins Verderben (ST)



Hinter dieser Kiste steckte eine Portion Kleingeld (Amiga)

#### BEZIEHUNGSKISTEN

ehrjahre sind keine Her- birgt sich mitunter eine Münweise Magier dem Zauber-Azubi zu. Als "Apprentice" muß sich der Nachwuchs durch 16 horizontal scrollende Levels schlagen, um die Aufnahmeprüfung für die Gilde der Magier zu bestehen. Als Zugabe gibt es 18 Bonusrunden zu entdecken. In bewährter Jump-and-Run-Manier überbrückt der Apprentice mit gewagten Sprüngen so manche Kluft und weicht niedlichen Gegnern aus. Vielseitig verwendbar sind die Kisten, die in jedem Level herumstehen. Hinter ihnen ver-

renjahre!" grummelt der ze (in Läden könnt Ihr dafür Extras kaufen); oft braucht man sie auch als Plattform, um weiterzukommen. Vortrefflich lassen sich durch die Kisten Gegner blockieren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht: Während z.B. ein Igel angesichts einer Kiste in seiner Laufbahn brav kehrtmacht, kickt ein Zauberbesen sie in Eure Richtung. was ein Leben kosten kann. Besonders lästig sind Eulen, die sich Kisten schnappen und an einer anderen Stelle wieder fallenlassen.

Das Spiel ist ernstzunehmend süß: In solider Jump-and-Run-Manier wichtelt ein putziger Zip-

felmützenmatz durch eine solide Anzahl von Levels, die voller Geheimgänge und drolliger Monster sind. Mit den Kisten läßt sich

viel Schabernack anstellen versteckten Bonusrunden zu (man plaziere z.B. eine vor einem Besen, welcher die Kiste Spielbarkeit sind tadellos.



vels aus ist, wird das Programm schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt darin, die zahlreichen

68%

wegkickt und damit

ein anderes Mon-

ster trifft - äußerst

subtil). Wer gradli-

nig aufs Durchque-

ren der 16 Basisle-

entdecken. Steuerung und

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

AMIGA Grafik: 62% nicht geplant Sound: 61 % Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

C 64 in Vorbereitung in Vorbereitung



#### SPIESSRUTENLAUF

# imbo's 0

ie Anleitung eines Programms sollte dazu dienen, dem Käufer Spielablauf und Aufgabenstellung zu vermitteln. Die deutsche Übersetzung der "Flimbo's Quest"-Anleitung schafft dies nicht ganz: außer herzhaften Lachern bringt sie rein gar nichts. Highlights dieses "literarischen Verbrechens" sind u.a. die Eindeutschung von Joystick ("Lenkstange") Disketten-Laufwerk ("Fahrspeiler").

Zum Glück kapiert man das Spiel nach kurzem Testhüpfen auch ohne Anleitung. In einer horizontal scrollenden Landschaft, die mit etlichen Plattformen durchzogen ist, muß sich Flimbo (laufend, hüpfend und schie-Bend) mit allerhand Getier herumärgern. Meistens hinterlassen die Feinde nach ihrem Ableben ein paar Goldstücke. Damit könnt Ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euer Überleben sichern: Unverwundbarkeit, ein besserer Schuß und "Slow-Motion" für die Feinde sind im Angebot. Um in den nächsten Level zu gelangen, braucht Ihr mehrere Schriftrollen, die man bei Gegnern und in Shops findet.

Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wahrlich nicht besonders aufregend. Feinde abmurksen, Gold und Schriftrollen aufsammeln das war's. Selbst in höheren Levels ändert sich bis auf die Grafik so gut wie

nichts. Auch das Extrawaffen- anzureichen.



origineller sortiert. Zugegeben, macht anfangs durchaus Spaß. langfristig aber sinkt die Motivation deutlich. Flimbos Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergleichen, ohne an dessen Qualitäten her-

Witzigerweise Arsenal war bei ähnlichen Pro- spielt sich die C 64-Version besgrammen schon besser und ser als die Amiga-Umsetzung.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

**AMIGA** 

Schwierigkeit: mittel

52% Grafik: 63% Sound: 56% Schwierigkeit: mittel

C 64 59% Grafik: 69% Sound: 68%

727/10/20

#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Halb Insekt, halb Maschine: Robofly! (Amiga)



Ein bisserl Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

#### **FLIEGENABWEHR**

Gute Nachricht: Ein paar Jährchen noch und das ganze lästige Insektenvolk wird durch den übermäßigen Gebrauch von Pestiziden ausgerottet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die Idee, künstlichen Ersatz zu züchten. Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleintier bricht aus den Labors aus und läuft Amok. Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die künstliche Killer-

fliege "Fly Trap" gibt...
"Venus" bietet Altbewährtes: Zehn Welten, mit je fünf horizontal scrollenden Levels, eine Handvoll Sonderwaffen und Bonusgegenstände, sowie eimerweise krabbelndes, und fliegendes Kleintier in der Rolle der Bösewichte. Au-Berhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als fluguntauglich, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten steuert. Später wird's hektisch: Dauerfeuernde Geschütze und lästige Mückenschwärme blockieren den Weg, Gravitationsfallen katapultieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufgesammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich.

In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy-Nachzieher zu träge. Action-Freunde werden so trotz einiger Sonderwaffen

nicht auf ihre Kosten kommen. Das Spiel ist eher etwas für ga-Version kann man aber Tüftler, die gerne immer wieder durchaus mal anspielen.



Anlauf nehmen, um eine bestimmte Hürde zuletzt doch noch zu meistern. So erweisen sich Paßwort- und Continue-Option

schnell als mächtig frustrationshemmend. Auf dem ST enttäuscht Venus trotz einiger netter

Ideen, die etwas fetzigere Ami-

Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 Mark AMIGA MS-DOS nicht geplant

Genre: Geschicklichkeit

ATARIST 59%

Sound: 57% Grafik: 65% Schwierigkeit: mittel

66%

Sound: 65% Grafik: 68% Schwierigkeit: mittel

C 64

#### nicht geplant

#### ABGEDROSCHEN

"Vendetta" gilt als Zeitvertreib sizilianischer Vollblut-Mannsbilder. die damit unehrenhaften Gesellen nach dem Leben trachten, welche ihre kleine Schwester entehrt haben. Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Blutrache ganz andere Gründe: Ihr steuert eine hart gebackene Söldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen entführten wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt Ihr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämpfen

und mit Eurem Ferrari herumzubrausen, um die liebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Ninja"-Programme. Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffen aufsammeln, mit denen er die Terroristen-Schergen bekämpft. Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters' aus (Gas geben und viel Bumm-Bumm). Verläßt man einen Raum und kehrt zurück, tauchen alle hier besiegten Gegner garstigerweise wieder auf.

Vendetta ist ein "Last Ninja"-Verschnitt, der trotz guter C 64-Grafik weniger Spaß macht als das Vorbild. Das liegt zum einen an dem übertriebenen

Schwierigkeitsgrad, vor allem aber an der scheußlichen Steuerung.

Das eigene Sprite reagiert schnell um eine Ecke zu gehen, scheidend bremst.

ist viel Joystick-Feinjustage nötig. Bei Nahkämpfen mit Gegnern regiert weitgehend der Zufall. Oft trifft man Halunken nicht, ohne so recht zu wissen, warum (und wird während des ratiosen Sinnierens kurzerhand umge-

nietet). Das Programm ist zu höchst umständlich; um mal nervig, was die Motivation ent-

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3. Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

in Vorbereitung

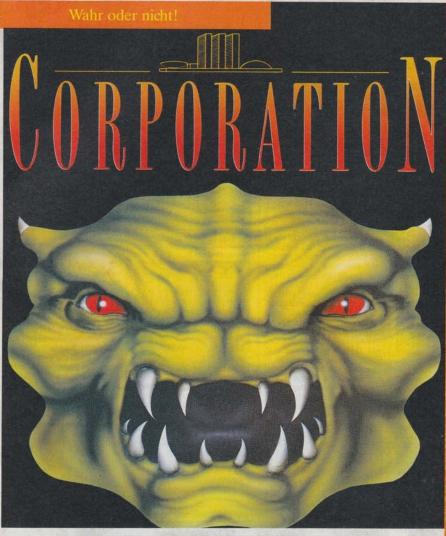
ATARI ST

C 64

AMIGA

in Vorbereitung

Grafik: 71% Sound: 55% Schwierigkeit: schwer



Die Frage ist offen: Arbeitet der berühmte Roboter-Hersteller U.C.C. wirklich mit Genmanipulation trotz gesetzlichen Verbotes? Die Gerüchte werden immer lauter und die Unsicherheit der Regierung immer größer! Als Geheimagent müssen Sie in die stark bewachten Gebäude eindringen und den nötigen Beweis finden und sicherstellen.

CORE hat hier eine komplett neue Welt geschaffen!
3-D-Grafik, perfekte Steuerung und Bewegungsmöglichkeiten machen aus diesem Programm ein ungewöhnliches Rollenspiel.

Dies ist wahr!

Jetzt für Amiga und Atari ST. PC-Version in Vorbereitung.









United Software

AR Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED

OFTWARE UNITED SO

#### **TECHNISCHER OVERKILL IM**

WUNDERLAND

angweilig,

Wonderland

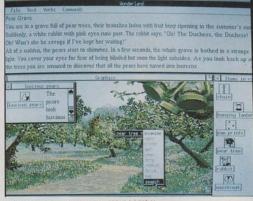
ISO ein Nachmittag auf dem Land. Die kleine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily in einer Wiese. Emily liest ein Buch - ohne Bilder, wie langweilig. Alice döst. Als sie darüber sinniert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach lohnt, erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es hält inne, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt "Ich komme zu spät, ich komme zu spät!" - spätestens da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie folgt dem Hasen in seinen Bau, fällt dort in einen abgrundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kaninchen mit Taschenuhr? Schächte voller Orangenmarmelade? "Schuld" daran ist der Mathematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson. Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schrieb er für die kleine Alice Pleasance Liddell das Buch "Alice im Wunderland" und sorgte damit im 19ten Jahrhundert für Furore. Die abgedrehte Geschichte um Spielkartensoldaten, eine wilde Teeparty und irrwitzige Kricket-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden. Und nicht von irgendeiner Softwarefirma, sondern von Magnetic Scrolls, den Experten des des Textadventure-Genres.

Dabei sieht "Wonderland" nicht nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bildschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzeroberfläche". In einem Textfenster, das man nicht wegklicken kann, steht der Beschreibungstext, daneben blinkt ein Cursor für die Texteingabe. Bis dahin erinnert alles an ein normales Textadventure. Neu ist, daß man die Größe des Fensters und die Schrift im Fenster beliebig verändern kann. Der Inhalt paßt sich automatisch der Größe an. Der Spieler kann

Sätze im Text markieren und an eine beliebige Stelle kopieren: Praktisch, wenn man Wörter wie "Pterodactly" nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrufen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum. Will man sich genauer orientieren, ruft man die Karte auf; jeder Raum hat ein eigenes Icon. Klickt man einen an, setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschten Raum halt.

Im "Inventory"-Window sieht man die Gegenstände, die Alice mit sich schleptt. Klickt man zweimal darauf, erscheint eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes. Neu ist auch "Items in Room". Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht, hat ein eigenes Icon. Klickt man mit der Maus darauf, erhält man die übliche Beschreibung. Zieht man das Icon ins



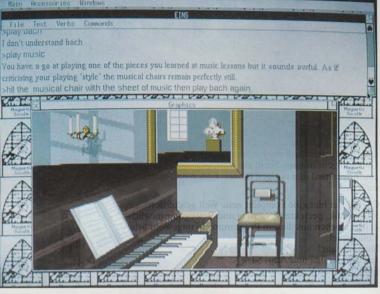
Der Hase rennt, Alice pennt (MS-DOS/VGA)



Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne tippt, greift auf die Objektliste zurück (MS-DOS/VGA)

"Inventory"-Fenster, ist er automatisch "eingesackt". Au-Berdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schnell zurechtfindet.

Den letzten Schliff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild), die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erscheinen ebenfalls in Fenstern. Auch in die Bilder kann man klicken. An manchen Stei-



Eines der ersten Puzzles: Wie bekomme ich den Schlüssel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Endlich wieder ein gutes Text-Adventure! Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnetic Scrolls"-Qualität, bei der man sich nächtelang durch riesige Textberge wühlen muß und die Phantasie Purzelbäume schlägt. Dabei "Wonderland"

noch meilenweit über die Klassiker des Genres hinaus. Was kann man nicht alles mit dem Spiel anstellen: Hier ein Fen-





gen muß. läßt die Motivation schnell nach. Nur für Kenner und Könner, die werden allerdings exquisit bedient.

len erscheint dann eine Menüleiste, die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann. Damit der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine Animation läuft, ist Wonderland multitaskingfähig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Parser nicht vergessen. Er "frißt" anstandslos die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Wörter. Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, beliebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Textadventure spielen. Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forsche Melodie; 6 Stücke gibt's zu hören. AdLib wird neben

dem PC-Piepser ebenso unterstützt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel hält sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteil, man kann allerdings alle Rätsel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu

Soviel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will, sollte die ungepackte Version spielen. Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM. Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland genießen. Auf einem XT ist Wonderland nur als Text-Version vernünftig spielbar.

Wenn es so etwas wie einen Rennwagen unter den Textadventures gibt, dann ist Wonderland. Technisch ist das Programm derart hochgezüchtet, daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schnellen AT ungeschlagen, auf

einem XT allerdings kaum vorhanden. Magnetic Scrolls hat es wieder mal geschafft, das Textadventure-Genre zu revolutionieren. Auch die Geschichte ist fantastisch. Ich hatte befürchtet, daß das recht phantasievolle Buch sich in ein wirres Adventure niederschlagen würde. Erfreulicher-



weise ist Wonderland weder unlogisch noch unfair, auch wenn's manche Puzzles in sich haben. Je länger Wonderland spielt, um so mehr beginnt man sich in die wundersame des Buchs hineinzudenken. Allerdings ist das Englisch happig,

fast schon literarisch; ein Wörterbuch sollte man unbedingt neben den Computer legen, wenn man das Spiel in vollen Zügen genießen will. Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen, ob's ihnen zu anspruchsvoll ist.

Genre: Adventure Hersteller: Magnetic Scrolls, Zirka-Preis: 120 Mark

88% Grafik: 87 % Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 

AMIGA in Vorbereitung

C 64

## nicht geplant

# **Unsere Eigenproduktion**

# "FUGGER"

war ein riesen Mega-Hit - und ist ein unvergessener Evergreen!

Doch jetzt kommt





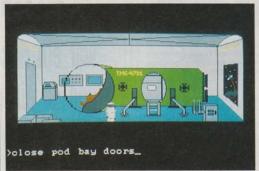
Software Produktion



ie Rohstoffgewinnung ist im 22sten Jahrhundert denkbar einfach. Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Asteroiden, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn und baut dann gemütlich seine Mineralien ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, die friedlich um den Mars kreisen. Plötzlich erreichen zwei irritierende Meldungen von Solus das Hauptquartier. Die Erste: "Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Bitten um Anweisung." Die Zweite, nur ein paar Minuten später: Ein panischer Hilferuf. Seitdem - Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus nach dem Rechten zu sehen. Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tückischen Kontrollen des Shuttles klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf Solus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die "gro-Ben Kreaturen" als Mutationen aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appetithäppchen halten. Es sieht ganz so aus, als wären die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkühlversorgung zur 30fachen Größe mutiert - reparieren ist angesagt, will man nicht als

#### **ASTEROID MIT BISS**

# **Earthrise**



HAL läßt grüßen: Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001: Odyssee im Weltraum" Schwierigkeiten gemacht... (MS-DOS/EGA)

"Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinchillas landen.

Die Spielfigur wird, wie bei frühen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs

die Mutationen mit Köpfchen aufs Kreuz zu legen - Gewalt hilft hier nichts, klassisches Knobeln um so mehr. Will man beispielsweise dem forschen Astronauten-Sprite den Helm aufsetzen, so langt man munter in die Tasten und hofft darauf, daß der Perser das Getippte auch versteht - allzu anspruchsvoll sollte man nicht formulieren. "Earthrise -Solus Incident" erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs. Man braucht 640 KByte RAM sowie zwei Laufwerke oder eine Hard-Disk, um ins All zu kommen. Es wird EGA- und CGA-Grafik unterstützt; unter VGA wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt. Musik gibt's außer etwas

Disketten lang versucht man,

PC-Geflöte enervierendem keine; auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, dafür läßt sich Earthrise problemlos auf Hard-Disk installieren.

Seit dem Infocom-Klassiker "Starcross" bin ich nicht mehr mit so einem Feuereifer durch eine handfeste SF-Story gestapft. Am Anfang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt. aber dann schlug der rabenschwarze und manchmal sehr bluti-

ge Humor gnadenlos zu. Man merkt zwar sehr deutlich, daß der Programmierer von "Earthrise" sich an der Space-Quest-Serie

von Sierra orientiert hat, ohne dessen technische Finesse zu erreichen. Aber was soll's, der Humor und der recht verständige Parser wiegen die Minimalgrafik und die lasche Benutzerführung wieder auf. Auch die vielen Puzzles sind mit einiger

Überlegung zu knacken. Allerdings sollten sich nur Spieler an Earthrise wagen, die über gute Englischkenntnisse verfügen.

Man muß schon mutig sein, ein Programm zu veröffentlichen, das technisch derart hinter dem Mond ist. Die Grafik ist kantig und klobig, PC-Piepser knirscht gar schrecklich und der spartanische Spielkomfort läßt nicht mal Maus-

steuerung zu. Trotzdem bringt Earthrise einen Mörderspaß. Selten hat es soviel Spaß gemacht, aufgefressen, aufgelöst, abgemurkst, zerstochen, zerstückelt und zerhackt zu werden. Der Programmierer Matt Gruson hat einen derart zynischen Humor,



daß man immer neue Wege ausprobiert, seine Spielfigur um die Ecke zu bringen. Das Adventure selbst ist ein appetitlicher Happen klassischer Knobelkost mit einer geradlinigen Geschichte und wenigen

Überraschungen.

Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest" orientiert hat, wurde nicht stupide geklaut, sondern adaptiert und sogar liebevoll zitiert. Wer wie ich Science-fiction mit einem Schuß Humor mag, muß Earthrise gespielt haben (auch wenn's

Genre: Adventure Hersteller: Interstel, Zirka-Preis: 110 Mark

69% IS-DOS Grafik: 38%

AMIGA Sound: 12 % nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 

C 64 nicht geplant

nicht geplant

ziemlich teuer ist).





Starr' nie auf fremde Monster: Einmal gezwinkert, schon ist man Frischfutter für das putzige Kerlchen (MS-DOS/EGA)







BUNLOU Serviceline
Haben Sie Fragen zu BomicoSpielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablau? Unsere Spiele
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Annuf genügt:
Tel. 069/778025

WARNER BROS INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.



#### COMPUTER-SPIELE

#### **SPIONE WIE WIR**

# **Operation Stealth**

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südameri-ka, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare "Stealth": Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemuten Agenten aber schon am Flughafen an: Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schnauzbärtigren Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua liebt man alle "Americanos"...

liebt man alle "Americanos"...
"Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software, die im letzten Jahr mit "Future Wars" ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip Nicht schlecht, was Delphine da hingezaubert hat. Im Gegensatz zum etwas verwirrenden und unlogischen Future Wars muß man diesmal nicht den Boden nach einzelnen Pixeln absuchen — die Programmierer haben im Punkt Spiel-

komfort dazugelernt. Die Geschichte ist atmosphärisch und



für Freunde des "Bananenrepublik-Krimi"-Genres ein großer Spaß. Die Musik ist für ein Adventure wirklich erstklassig und auch die Grafik wurde nochmal ordentlich verbessert. Das einzig wirklich Schlimme ist die lallende Amiaasprache.

Adventure-Freunde sollten sich "Operation Stealth" ansehen.

Seit Future Wars haben die Programmierer dazugelernt; die Story von Operation Stealth hat mehr Pep; dazu kommen ordentliche Grafik und für Adventure-Verhältnisse sehr guter

nisse sehr guter Sound. Operation Stealth erreicht nicht den Spielwitz und das

hohe Puzzle-Niveau von Klassikern wie "Zak McKracken", aber

Equt!

die Delphine-Leute sind auf dem richtigen Weg. Ihr neuer Titel ist ein elegantes Agenten-Abenteuer mit Witz und Spielkomfort. Die Amigaund ST-Versionen sind spielerisch und grafisch übrigens identisch; lediglich bei der Musik müßt Ihr Aufragisch Abertiches

auf dem Atari einige Abstriche

SHEET!

Genre: Adventure Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

ATARIST 73% Grafik: 71% Sound: 56%

Schwierigkeit: mittel

Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: 71% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel

73%

C 64 nicht geplant gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müßt Ihr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Euer Agenten-Sprite stapft gegebe-



Mit dem amerikanischen Paß macht Ihr Euch in Santa Paragua unbeliebt...



...doch wozu hat man einen praktischen Ausweis-o-mat in seinem Köfferchen?



Mit dem frisch gefälschten Paß kommt der routinierte Spion problemlos weiter.

nenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist: Schöne Frauen sind in der Regel hinter Eurem Leben her, Wissenschaftler meistens verrückt und breitschultrige Jungs mit Maschinenpistolen eine schlechte Gesellschaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung. In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen.

◆ John Glames im Einsatz. Sein Abenteuer erscheint in Kürze auch komplett in Deutsch (Amiga).



#### **POWER TESTS** COMPUTER-SPIELE



Den King im Sinn, den Tiger im Genick... (MS-DOS/VGA)

# Sparkasse

Hinter dieser Tür lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

#### DANN DOCH LIEBER LARRY

# Search for the

es Manley ist ein Tol-patsch, ein Verlierer; immer belächelt, immer erfolglos. Les arbeitet bei der drittklassigen Fernsehstation "WILL" als Videotechniker und Mädchen für alles - ein öder Job ohne Abwechslung. Als der Chef von WILL als Werbegag demjenigen 1 Million Dollar verspricht, der den "King des Entertainment" findet, wittert Les seine Chance. Er verschwindet in der Mittagspause, um den King zu finden. Das Grafik-

adventure "Les Manley in: Search for the King" wurde von Steve Cartwright ("Hakker", "Aliens") programmiert. Ähnlich den Sierra-Programmen steuert man Les mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur, Kommt man zum Bildrand, wird nachgeladen. Um eine Aktion auszulösen, tippt man englische Befehle. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten. Um Les zum King zu bringen, braucht man 640 KByte RAM.

Das ist schon dreist: Der gute Les ist recht deutlich bei "Leisure Suit Larry" abgekupfert. Auch das Adventure-System sieht aus, als käme es aus der Sierra-Schmiede; sogar der Parser weist ähnliche

Schwachstellen auf. Sieht man über den offensicht- se recht weit hergeholt. Ein lichen Klau hinweg, kommt



Spielen auf seine Kosten. Steve Cartwright, der sich noch nie an ein Grafik-Adventure gewagt hat, gibt hier seinen recht spritzigen Einstand. Zu eifröhlicheren Gesicht langt's trotzdem nicht, denn die Rätsel sind teilwei-

Schuß mehr Eigenständigkeit man mit fortgeschrittenem hätte Les gut getan.

Genre: Adventure Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 75% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

#### ERBSCHLEICHER

uch Erben will gelernt sein. Wenn Euch der reiche Onkel eine Farm samt Goldschatz vermacht, dann ist das eigentlich ein Grund zur Freude. Doch auch Reichtum macht nicht unbedingt glücklich. Probleme gibt es jedenfalls genug. Beim Notar wird das kostbare Testament verschlampt, ein Gangsterkartell ist hinter Euch her, und das nötige Kleingeld für eine Reise zu dem geerbten Landsitz muß auch erst beschafft werden. Genug Stoff für ein zünftiges Abenteuer. Also, nicht lange gezögert, sondern ran an die Maus und losgeklickt. Alle Aktionen in "Fatal Heritage" steuert Ihr über Icons. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf eine Menge anderer Personen, mit denen Ihr eifrig deutsche "Multiple Choice" - Konversation machen müßt, wenn Ihr Euer Ziel erreichen wollt. Allerdings solltet Ihr Euch nirgendwo zu lange aufhalten. Die Killer des Kartells sind Euch unerbittlich auf den Fersen. Wenn das Geld knapp wird, habt Ihr die Möglichkeit, durch kleine Würfel- und Kartenspielchen die Geldbörse wieder aufzufüllen.

"Fatal Heritage" ist eine runde Sache. was man wahrlich nicht von vielen deutschen Abenteuern sagen kann. Die Rätsel sind schön knackig; die Steuerung einfach und zweckmäßig. Einzig die Story und die Konversations-

ger flach ausfallen können: So teuer schon vor der eigenen ganz wollte das mit den Witzen



noch nicht klappen. Die Digi-Bildchen gewinnen keinen Kunstpreis, sind aber recht nett. "Fatal Heritage" ist das Richtige für Leute, die nicht immer nur in Science Fictionund Fantasy-Welten herumlaufen wollen. Bei "Fatal

Sequenzen hätten etwas weni- Heritage" beginnt das Aben-Haustür

Genre: Adventure Hersteller: Delta Konzept, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI S1

nicht geplant

**AMIGA** 

57% Grafik: 60% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer

C 64 nicht geplant

#### COMPUTER-SPIELE

# Murder

isig fegt der Wind um das einsame Landhaus, der Vollmond spendet fahles Licht. Eine Treppe knarzt unter der Last von Schritten. Ein Schuß, ein Schrei - schon haben wir die Schererei. Just als in einer piekfeinen Residenz eine Gesellschaft stattfindet, passiert eine Riesenferkelei: Einer der Gäste liegt plötzlich leblos auf dem Boden; das Blut gluckert in den teuren Teppich. Die Beamten von Scotland Yard schieben gerade Dienst nach Vorschrift und werden erst in zwei Stunden am Tatort ankommen. Eine gute Gelegenheit für Sie, den weltberühmten Detektiv, innerhalb dieser Zeitspanne das Mörderspiel aufzulösen: Wer hat wen womit abgemurkst?

Beim Krimi-Adventure "Murder" wird nur in mehrstöckigen, feudalen Häusern gemordet. Hausherren, Gäste und Personal schleichen herum, die Leiche liegt mal im Wein-



Ein klassischer Software-Krimi in stilechter Schwarzweißgrafik mit allerlei schönen Leichen (Amiga)

keller, mal im Rosenbeet. Zu Spielbeginn erscheint eine Zeitungsschlagzeile, in der Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden wählen könnt. Außerdem darf man durch Wechsel von Datum und Schauplatz des Verbrechens den Fall ändern. Spielprinzip und Grafik ändern sich nicht, doch Mörder, Opfer und Motiv wechseln. Theoretisch lassen sich so etwa drei Millionen Fallvarianten erzielen.

Das Szenario wird in perspektivischer Grafik von schräg oben gezeigt. Durch Mausklicks wechselt Euer Bildschirmdetektiv den Raum; Die klassischen Krimis von Agatha Christie bieten erlesene Morde in gepflegtem Rahmen. Für mich haben sie nur einen Haken: Wenn ich nicht höllisch aufpasse fange ich so ab-Seite 40 an, mit den vielen Personen nicht mehr klarzukommen. Wo

kommt der Baron auf einmal her? Mit wem ist der Butler verheiratet? Wer war doch gleich wieder die Leiche? Ähnliches Kopfzerbrechen bereitet mir manchmal Murder. Spielidee und Aufmachung machen einen prächtigen Eindruck, doch trotz des elektronischen Notizbuchs droht Verwirrung. Wenn man Dutzende von Zeugenaussagen à la "Ich ging um 10:01 Uhr in die Küche" oder "Ich ließ das Tazien und Informationen zu lösen. Der Spielstand kann nicht gespeichert werden. schentuch um 10:02 Uhr fallen" beisammen hat, sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht. Dabei sind viele Fälle sehr simpel und mit etwas gekonntem Raten in ein, zwei Minuten lösbar. Da wären wir

auch schon beim

nächsten Problem:

mittels einer Lupe untersucht er Gegenstände oder verwickelt eine der anderen Spielfiguren in ein Gespräch. Man kann ganz allgemein plaudern oder konkrete Fragen stellen, wobei eine Art "Satz Construk-

tion Set" hilfreich zur Seite steht. Erscheint Euch eine Aussage hilfreich für die Lösung des Falls, könnt Ihr sie vom

Programm in Euer Notizbuch schreiben lassen. Gegenstän-

de lassen sich auf Fingerab-

drücke hin untersuchen. Ihr

habt zwei Stunden Echtzeit,

um den Fall anhand von Indi-

Die Abwechslung läßt sehr zu wünschen übrig. Zwar ändern sich Einzelheiten (wer ist die Leiche, wer hat mit welcher Waffe zugeschlagen?), doch Spielablauf und Grafik bleiben im wesentlichen gleich. Außerdem kann man nicht speichern, was bei einem Adventure eine Schande ist. Murder hat ein interessantes Konzept zu bieten, doch der Spielspaß blieb auf halbem Wege mit einem Dolch im Rücken auf der Strecke.

ia ..

Die Atmosphäre eines typisch britischen Landhauses ist in U.S.-Golds "Murder" sehr schön eingefangen. Man wartet förmlich darauf, daß der Butler zum Fünfuhrtee bittet und die Dame des Hauses Gurken-Sandwich und

Ingwer-Marmelade reicht. In so einer Umgebung läßt sich stilvoll morden und dem Detektivhandwerk nachgehen. Doch das macht leider nur den halben Spielspaß aus. Man hat zwar die theoretische Möglichkeit, sich an einer Unzahl von Fällen zu versuchen, doch spätestens nach dem zehnten Verbrechen kommt gepflegte Landhauslangeweile auf. In immer gleichen Räumen, die immer gleichen Tatverdächtigen anklicken und verhören, zehrt auf Dauer

ganz schön an den Nerven. Die gute Spielidee ist leider irgendwo im englischen Nebel verlorengegangen. Ein paar Stunden lang macht das Programm Spaß, aber danach wird's ziemlich zäh.



Genre: Adventure Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

IS-DOS AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik: 42 0/n

Sound: 7% Schwierigkeit: einstellbar

36%

C 64

in Vorbereitung in Vorbereitung









Dem Täter auf der Spur - ein Fingerabdruck auf der Mordwaffe hat ihn verraten (Amiga)

#### COMPUTER-SPIELE

ie ägyptischen Götter waren noch nie für ihre Mildtätigkeit bekannt. Als armer Sterblicher mußte man schon immer höllisch aufpassen, wenn man nicht in Ungnade fallen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnengott "Ra" zu huldigen - und schwupps: schon hat er Sie in einen Skarabäus verwandelt. In nördlichen Breiten sind diese Krabbeltierchen auch als Mistkäfer bekannt. Keine angenehme Lage. Da "Ra" aber kein Unmensch ist, gibt er Ihnen noch eine kleine Chance. Der Sonnengott verfrachtet Sie also in seine Lieblings-Pyramide und stellt Ihnen eine wahrhaft titanische Aufgabe. Wenn es Ihnen gelingt 100 Puzzles zu lösen, dann werden Sie als Mensch wiedergeboren und müssen Ihr Leben nicht als Käfermumie beenden.

Die Aufgabe ist eigentlich ganz einfach. Als Käfer können Sie über das Spielfeld krabbeln und Steine verschieben. Mit dem Cursor steuern Sie identische Symbole an und können diese Steinpaare dann auflösen. Sind alle Steine verschwunden, erhalten Sie ein



Der nächste Schritt des Käfers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

Paßwort und dürfen sich an der nächsten Aufgabe versuchen. Da der Sonnengott aber ziemlich gerissen ist, hat er zwei Bedingungen gestellt: Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen: außerdem müssen Sie auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Glück kann unser Mistkäfer Steine, auf denen er steht, verschieben. Zusätzlich sind weitere Gemeinheiten eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale, aber leider wie festgewachsen an ihrem Platz verharren. Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamen, Eisflächen und brüchige

Bodenplatten für weitere Konfusion.

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält 'Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen Nervenkitzel. Als ausgleichende Gerechtigkeit fliegen Goldmünzen über das Spielfeld, die unser Skarabäus einsammeln kann. Am Ende eines jeden Arcade-Levels darf er diesen Schatz gegen Zaubersprüche eintauschen, die ihm das Leben in der nächsten Runde etwas leichter machen. So kann er z.B. für 30 Sekunden das Spielfeld überfliegen oder alle Steine mit denselben Symbolen auf einmal auflösen. Die Spielstände lassen sich jeweils speichern. Wer hier zehn Runden übersteht, hat den Gott gnädig gestimmt und darf fortan wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen.

Zusätzlich bietet das Programm eine Editier-Funktion, mit deren Hilfe man eigene Spielflächen gestalten oder vorgegebene Level ändern kann. Die Hintergrundgrafik ist an die Wandmalereien in Pharaonengräbern angelehnt und für Pyramidenstimsorqt mung.

Ganz schön hart, so ein Käferleben. Die Puzzles, die ich in "Ra" lösen mußte, sind nicht von schlechten Eltern. Man ist oft versucht. den Joystick frustiert in die Ecke zu feuern. Zum Glück hat man dann doch in den meisten Fällen einen Gei-

stesblitz. Bleibt die Inspiration aus, dann heißt es Versuchen und wieder Versuchen. Ein falscher Schritt und die ganze Mühe war umsonst. Für ein Puzzle-

Erachtens etwas viele Unwägbarkeiten. Trifft man auf einen unverschiebbaren Stein, dann kommt man oft mit logischen Überlegungen nicht weiter, sondern nur durch längeres Ausprobieren. Hat man

sich mit diesen ver-

spiel hat es meines

borgenen Tücken angefreundet, dann garantiert "Ra" allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Dauersitzungen vor dem Computer.

Keine Frage, Ra ist konsequent durchdacht, erfreulich originell und bietet mehrere Spielmodi, Trotzdem hat es mich nicht total gepackt. Das liegt einerseits an der Unübersichtlichkeit vieler Levels. Mir sind kleine Spielfelder wie

z.B. in "Puzznic" lieber, wo der Teufel im Detail steckt. Bei Ra artet das Lösen eines Levels richtiggehend in Arbeit aus, da enorm viele Steinchen wegzuklicken sind und man leicht den Überblick verliert.



vels. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spiel geboten: 175 Levels, Editor, Paßwörter, Extras und ein stilvolles Ambiente.



Genre: Denkspiel Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

**IS-DOS** in Vorbereitung

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

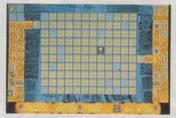
AMIGA Grafik: 68%

Sound: 56% Schwieriakeit: schwer

C 64

in Vorbereitung







Im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)





Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

# POWER

# JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra! WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

#### GESCHENK-ABO

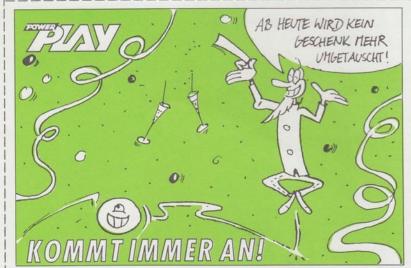
POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Hündler ist!

Bitte Karten an der Perforation beraustrennen.

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



Eure	Nachricht	an
die	Redaktion	

	AAI	TMA	CH-	VA	DT
DIAN	/VIII	IVIA	Ln-	NA	KIL

	2111111111111111	
Folgende Artikel aus Ausgabe	haben mir besonders gut gefallen:	
1.		Seite
2.		Seite
3.		Seite
Bei diesem Artikel hat mir die grafisch	he Gestaltung am besten gefallen:	
4.		Seite
Ich wünsche mir für die nächsten Heft	e folgende Themen:	

ILII WOIISLIE IIII 101 die naaisien nene loigenae meinen.

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von ocht Togen bei Morkt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Hoar widervien. Zur Wehrmigder Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte Karten an der Perforation

heraustrennen

LA AVI	ABONNEMENT
12 Ausgaben abonnieren. Ich bezal Die Zustellung erfolgt per Post frei	m Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für hle des Abonnement im voraus nach Erbalf der Rechnung. Hous. Das Abonnement verlängert sich automatisch um bligen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des

ime, Vorname	100		

Stratie, Hausnummer
PLT Wahnort

Telefon(Yorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift
Ich bezahle | jährlich | halbjährlich | vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlog AG, Postfach 1304, 8013 Maar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum. 2.Unterschrift 01/AD 1010

Antwortkarte

### **Power Play**

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

# GESCHENK-ABO

Ja, ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken Für dieses Geschenk (12 Ausgaben POWER PLAY) bezahle ich 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto). Die Zustellung arfolgt per Post frei

Das Abonnement ist 

limitiert auf 12 Ausgaben verlängert sich automatisch um ein weiteres Johr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Meine Adresse als Besteller: und das ist der/ die Glückliche:

Nome, Vorname
Nome, Vorname
Straße, Housenamer
FLZ, Wohard
FLZ, Wohard
FLZ, Wohard

Telefon(Yorwahl) Telefon (Yorwahl)

Ich bezahle das Geschenkabonnement
— noch Erholt der Rechnung — bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer BLZ
Geldinstitut

Geldinstitut
Datum; 1.Unterschrift

voem, Lumscher Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haur widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Uinterschrift 07/AD 1010

Die 60 Pf Briefmarke bier aufklehen!

Die 60 Pf

Briefmarke hier aufklebent

Die 60 Pf Briefmarke hier aufklebent

Antwortkarte

## **Power Play**

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

# ZZAV LESER - HITPARADE

#### Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

Antwortkarte

# Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

PLZ, Wohnort



Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

# TOP TEN

- 1. Sim City
- 2. Klax
- 3. Emlyn Hughes Soccer
- 4. F 29
- 5. Rings of Medusa
- 6. Lost Patrol
- 7. Logo
- 8. Tie Break
- 9. Midnight Resistance
- 10. Rainbow Islands

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Bomico Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. al

# Wie gut sein Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer Leser.

POWER-PLAY-

iese Seite der POWER PLAY ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bon-

bon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten

Verklaxt nochmal! Ganz auf Hard'n Heavy eingestellt ist Der Highscore stammt David Ehrenbrink von Stefan Stürzer

wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere. neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

#### Alien Crush

PC Engine: 173.213.500 von Petra Rahmlow, Berlin

#### Atomix

Amiga: 231.050 von Marcel Ritter, Essen

#### Atomix

Amiga: 235.815 von Peter Hirtesheim, Essen

#### **Battle of Britain**

Amiga: 15.875 (Me-109) von Alex Seemüller, CH-Effretikon

Amiga: 82.245 von Uwe Frese, Bremen

#### California Games

Lynx: 44.132 (Footbag) von Antje Stübling, Berlin

#### California Games

Lynx: 6.300 (Surfen) von Marco Weber, Calberlah

Mega-Drive: 881.200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

#### Golden Axe

Mega Drive: 221,7 (Arcade) von Andreas Simmer, Dinslaken

#### Hard Drivin'

ST: 128.729 von Ren Dreibus, Biebergmünd-Kassel

#### Hard'n Heavy

C 64: 40.460 von Darid Ehrenbrink, Emsdetten

#### Hawkeye

C 64: 179.500 von Andr Hölk, Klein Offenseth

#### Klax

Amiga: 1.062.455 von Christina Busch, Lehrte

ST: 1.968.385 von Peter Trieb, A-Wien

Amiga: 2.487.395 von Stefan Stürzer, München

C 64: 215.850 von Oliver Wieban, Wermelskirchen

#### Nebulus

ST: 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

#### Rainbow Island

C 64: 2.020.080 von Frank Hüglin, Bahling a.K.

#### Rainbow Island

ST: 1.242.730 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

ST: Tetbury in 0:53:50 von Robert Konietzny, Hannover

#### Space Harrier II

Mega-Drive: 10.257.000 von Thomas Jahn, Biedenkopf

Amiga: 385.000 von Sönke Raufeisen, Flensburg

#### Super Mario Land

Game Boy: 999.999 von Raimund Gruber, A-Salzburg

#### Super Mario Land

Game Boy: 284.170 von Bernd Druffel, Hörvelsingen

#### SonSon 2

PC Engine: 264.200 von Thomas Denk, A-Mühlheim

#### Tetris

C 64: 9.806 von Thorsten Mies, Wuppertal

Game Boy: 178.957 von Sacha Kym, CH-Pratteln

Truxxton (Tatsujin)

#### Megadrive: 1.659.700 von Michael Abraham,

Bodenkirchen

#### Turrican

Amiga: 1.158.850 von Gerd Bordon und Christian Ohneberg. Rastatt

#### Toobin

Amiga: 205.391 von Marcus Bär, Eltville-Erbach

C 64: 519.320 von Wolfgang Heda, DDR-Aschersleben

#### Wonderboy

C 64: 318.100 von Sven Ehlert, Bohmte

#### Xenon 2

ST: 341.365 von Stefan Hartmann, Ilvesheim

X-Out Amiga: 426.560 von Micky Hill, Berlin

#### X-Out

Amiga: 422.900 von Thomas Beck, Königswinter

# ECS GMBH MÜNCHEN - HAMBURG

#### **GAMEBOY**

Double Dragon Teenage Mutant Ninia T. Puzznic Match Mania Bomber Boy Sokoban Pipe Dream Pitman Pinball Nemesis Castlevania Batman Ghostbusters Ishido **Bural Fighter Boulder Dash** Monster Truck Tetris Tennis Super Marlo Land Gremlins II F1-Dream

Gameboy Fan Gameboy Player

u.v.m.

#### SONDERANGEBOTE

Puzzleboy 39,00 Loderunner 39,00 Flipull 39,00

#### **SEGA MEGA**

Thunderforce III Batman Cyberball X.D.R. E-Swat **Ghostbusters Phelios** Super Monaco GP Rastan Saga II Shiten-Myooh Moonwalker Klaxx Atomic Robokid Insector X Columns Hellfire **Populous** Budokan Phantasy Star II Atomic Řobokid Golden Axe Ghouls'n Ghosts

Arcade Power Stick Sega Fan

u.v.m.

#### SONDERANGEBOTE

Herzog Zwei 59,00 Tatsujin 59,00 E-Swat 79,00

#### **PC ENGINE**

Klaxx Ghouls'n Ghosts Puzznic Devil Crash Super Star Soldler Blue Blink Image Fight Lode Runner Xevious Ninja Spirit Rastan Saga II Dondokodon Last Armageddon F 1 Circus Darius Plus Afterburner Batman

PC Engine Fan

u.v.m.

#### SONDERANGEBOTE

Beball 59,00 Barunba 59,00

#### **NEO GEO**

#### SONDERANGEBOTE

Nam 1975 399,00 Joystick SNK 99,00

#### **ECS Vertriebs GmbH**

Versand & Laden Rosenheimer Str. 92a 8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-7231025

#### **ECS Vertriebs GmbH**

Versand & Laden Kieler Str. 425 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933

Händleranfragen erwünscht



Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft dreimal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Clubanschriften auflisten.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantwor-

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?

2. Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?

3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?

4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch? Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an: Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

#### TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweile schon exotischen Telespielkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammelleidenschaft für die "Untoten der Telespielszene", wie sie es selbst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam. Von ihren Basislagern aus - die Städtchen Achim (Niedersachsen) und Vlotho (Nordrhein Westfalen) starten sie alle drei Monate interne Clubmeisterschaften. Die Spiele, mit denen die letzten drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind: Ballblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und Decathlon (Atari VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospielveteranen ist ihr Fanzine. in dem sie Module vorstellen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern. up

# ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

B.I.T.S. Computer Club Berlin

Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga. C 64 Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr.17 1000 Berlin 21

Kindercomputerclub - KCC

Postfach 210265

Computertyp: C 64 Anschrift: Kevin Ringels Michael-Wefers-Weg 2 4050 M'Gladbach Kennwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:

Computertyp: Amiga Anschrift: Thomas Kprlauf Hauptstr 100 5200 Siegburg

Commodore-Computer-Club Anhalt: Computertyp: C 64

Anschrift: Commodore-Computer- Club Anhalt Herrn Lübchow VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH

DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra:

Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix Anschrift: Video Spiel Club Cobra Postfach 6 CH- 4012 Basel

128er-Club Uwe Schwesig Computertyp: C-128; C 64 Anschrift: Uwe Schwesig D-2406 Stockelsdorf 0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW

Computersystem: Mega Drive Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW Thomas Tewy Wiesenstr. 27 02821/08886

Lords of Imagination

Computertypen: fast alle Systeme Anschrift: Lords of Imagination Intern. Rollenspielclub Postfach 22 4777 Welver

THE PREDATORS GROUP Inc.

Computersystem: C 64 Anschrift: Marty Reiser 6831 Plankstadt 06202/15203

Club 68000

Computertyp: C- A500; A1000; A2000 und Anschrift: Club 68000 Inh. St. Scholl Badgasse 22 6908 Wiesloch

**Phoenix Computer Club** 

Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64 Anschrift: Phoenix Computer Club Burgweg 3 7186 Billingsbach

Infinity Computerclub Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64;

Anschrift: Infinity Computerclub Thomas Stepphuhn Sechslindensteige 9 7798 Pfullendorf

PDC Public Domain Club München

Computertyp: Atari ST Anschrift: PDC Public Domain Club Lüderitzstr. 82 8000 München 81

Computertyp: PC, Amiga, Atari ST Anschrift: Mike Lütjens Artlenburger Landstr. 24 2126 Adendorf

Atari STE Club Germany

Computertyp: Atari 1040 STE Anschrift: Atari STE Club Germany c/o Björn Bernbom Postfach 1141 2250 Husum

Advanced Atari Club

Computertyp: Atari ST Anschrift: Advanced Atari Club mer Weg 18n 3212 Gronau

Computertyp: C 64 MS-DOS Anschrift: Blackboys PLK 024281D 3253 Hess-Oldendorf

T.E.S.

Computertyp: C 64 Anschrift: Matthias Holtkampe u. Martin Krug 4230 Wesel

Computertyp: Atari ST 1040, C 64 Anschrift: T.S.M Club Voshalsfeld 63 4223 Voerde

T.u.C.

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er) Anschrift: Alexander Carbin Birkengangstr. 26 5190 Stolberg

Pac-Club

Computertyp: Amiga, C 64 Anschrift: Pac-Club Dirk Reinartz 5466 Neustadt-Wied

#### NEUZUGÄNGE

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schu lungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks. VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox Mitgliedsbeitrag: 120.- Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350,- Schilling Anschrift: Amiga Club Österreich Kirchengasse 27 A-1070 Wien

Mega-Club Computertyp: Sega Mega Drive,

Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Club-Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur

für Schweizer möglich Anschrift: Mega-Club Martin Brändle Grünaustr. 2 CH-9204 Andwil



#### Keine Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern. Ich halte es für unklug, eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte, wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisieren, daß Rollenspiele häufig als Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bei "Halma" oder "Mensch, ärgere Dich nicht". Ich möchte herausstellen. daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was da auf dem Bildschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel. Ein wichtiger Bestandteil fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist auf dem Computer natürlich nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in sei-Handlungen eingeschränkt und muß das tun, was der Computer vorschreibt. Meist ist es dann so, daß diese sog. "Computerrollenspiele" Metzelorgien sind, wo Hunderte von Monstern dahingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollenspiel zu tun. Zu erwähnen wäre noch. daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen dieses Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die "Zauberzeit" oder die englische "Dragon". Also laßt es lieber, eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten. Lars Kewer, Nordenham

#### Fantasy-Fan

44.95

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht weit genug. Ich finde, daß man einer Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet ja relativ viel tut. Außerdem währen einige Hintergrundberichte (wie funktionieren eigentlich AD&D-Brettspiele...) auch wünschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmfoto wäre auch schlecht, da der Rollenspielfreak ja keine Lust hat, alle POWER PLAYs nach einem Rollenspieltest durchzusuchen. Hinzu kommt, daß er die Spiele ja auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Überblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll.

Oliver Bauens, B-Raeren-Lichtenbusch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen.

#### **Englisch-Schreck**

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet. erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Rückseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches ist und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch. was ich in der Schule lerne, nicht. Darum meine Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist eines in Vorbereituna? Christian Bieli, Laufen

Leider ist eine komplette Übersetzung des englischen Handbuches für "Their finest Hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant. So wird es in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanleitung geben.

#### Weltenkluft

Beim Durchlesen der PO-WER PLAY 7/90 stieß ich auf den Test des Rollenspiels 'Legend of Faerghail". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen: feine Amiga-Grafik. Doch dann kam die Ernüchterung: Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblätterte und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik laienhaft aussieht. Ich bin sicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlich!), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

#### DREILÄNDERECK TELEFONISCHE IHR SOFTWARE



relefonische Sestellung

	JULIUS CASAR dt.	29,95	
	KICK OFF 2 dt.	39,95	
	Risiko	44,95	
	Sextett 3 6 Spiele dt.	29,95	
	Ski or die dt.	39,95	
	L.A. CRACKDOWN	14,95	
4	SUPER WONDERBOY	14,95	
	Atari ST	DM	
1	Conquest of Camelot	89,95	
	F-19 Stealth Fighter dt.	79,95	
7	Lin Wus Challenge dt.	54,95	
	Rings of Medusa	59,95	
	Sim City dt.	79,95	
	Thunderstrike dt.	69,95	
	TURN IT dt.	49,95	
١	Venus The Flytrap dt.	69,95	
ì	dt. = deutsche Anleitung		

C 64 Disk

PARTNER IN	I
AMIGA	[
DOS Manager dt.	6
Colonels Bequest	5
Dragonflight dt.	7
Gotcha dt.	4
Heros Quest 1	9
Kick Off 2 dt.	6
Legend of Faerghail dt.	7
Neuromancer dt.	6
Powerplay Hits dt.	
Projectyle dt.	(
Red Storm Rising dt.	6
Teenage Mutant	7
The Plaque dt.	
Thunderstrike	(
Treasure Trap dt.	(
Unreal dt.	1
Venus The Flytrap	(

Viruscope dt.

dV = deutsche Version

	DM	IBM PC	DM
	69,95	JOYSTICK + G. CARD	79,95
	94,95	Competition Pro Star	
	79,95	Airline Transport Pilot	119,
	49,95	Balance of the Planet	99,
	94,95	Carmen Sandiego dt.	79,95
	64,95	Flight of the Intruder	99,
ail dt	74,95	In Search of King	79,95
	69,95	Jetfighter dt.	79,95
	59,95	Kings Q. Triple Pack	69,95
	69,95	Leg. of Faerghail dt.	79,95
dt.	69,95	Railroad Tycoon DV	94,95
	79,95	Second Front	89,95
	59,95	Thunderstrike	69,95
	69,95	Tracon 2	109,
	66,95	Treasure Trap	66,95
	74,95	TURN IT dt.	59,95
)	69,95	Ultima VI	89,95
	59,95	War of Lance	79,95
THE REAL PROPERTY.			

Sa

direkt von 9.00-13.00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13.00 - 9.00 Uhr. Versand erfolgt per Nachnahme, ab DM 150,- Porto frei. Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an. Jegliche Anwender-software auf Anfrage lieferbar. Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen Goerdelerstr. 38

10.00-14.00

LADENVERKAUF Mo.-Fr. 9.00-18.30 Mi 14.00-18.30

tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghail, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Robert Schürhuber, Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwertung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten. Es stimmt zwar, daß Teile der Grafiken von Dragonflight recht laienhaft sind. aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vielen Animationsstufen der Spielfiguren. die für ST-Verhältnisse recht beeindruckend sind. Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht, Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen. Ähnliches gilt auch für Legend of Faerghail". Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST, hätte man schon ein wenig mehr erwarten können. So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon überdurchschnittlich.

#### Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels. Im Wertungsschema, das Ihr bis POWER PLAY 2/90 verwendet habt, wurde die Genrenennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche weiß auf schwarz über jedem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnlos und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Über-schrift wie "Spritzig wie Sirup" halten? Ich schließe mich der Meinung von Ingo

aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an. Dadurch sieht man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und "nicht geplant", sowie "in Vorbereitung" der jetzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst. Wie sehne ich da die Zeiten zurück, in denen einfach die Systeme, worauf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systemnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema), wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu. der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden, ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr. was Ihr da an der sonst so quten POWER PLAY vermurkst haht

Wolfgang Röttger, Kiel

#### Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft: Das Sonderheft Nr. 1 war super! Nur daß Ihr das Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die Ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, daß Ihr sehr viele Spieletips bekommen habt. Warum bringt Ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spiele heraus?

Heiko Sprenger, Leonberg

Gunship war uns etwas zu alt, um es in einem Sonderheft der besten Spiele 1989 zu berücksichtigen. Die Anregung eines Tips-Sonderhefts wird dankbar vermerkt.

#### **Spielermoral**

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mal an so gute Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", "Sum-mer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Diese Spiele hatten zwar teilweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatsche wie z.B. "F.O.F.T.". Spiele, die zwar durch ihre Grafik beein-

drucken, spielerisch aber totale Fehlschläge sind. Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sei denn, sie sind schon lange im Geschäft, wie z.B. Lord British, alias Richard Garriott. Nehmen wir doch mal die Fußballspiele: Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gut spielen. Wenn man sich heute auf dem Fußballspiel-Markt umsieht, sieht man solche Spiele wie "Kenny Daglish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager 1" nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

Henning Maruhn, Düsseldorf

#### Genauer bitte!

Ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieletests bringen. Mich ärgert. daß nicht klar ersichtlich ist. welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Railroad Tvcoon"-Bericht 7/90, Kompliment an hl). Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß Ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das Ihr die oben genannten Punkte schreibt. Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der PO-WER PLAY verschwinden.

Bernd Flemisch, Augsburg

Vielen Dank für Deine Kritik. Wir werden in Zukunft zwar (noch) keinen Extrakasten für Hardware-Voraussetzungen einführen, aber im letzten Abschnitt PC-Spieletests findest Du in der Regel alle wichtigen Angaben über Grafik,- und Soundkarten, Festplattenanforderung und Speicherbedarf



S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

#### Kleinigkeiten

Ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß Ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt.

1. Starkiller hat leider deutnachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen. Er darf aber nicht "in Rente" bleiben (7/90), weil er einfach zur POWER PLAY gehört. Ohne ihn fehlt einfach etwas!

2. Sehr gut finde ich die Idee, Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solltet allerdings auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit: Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet Ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die Ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC) usw.

3. Die Idee, Bücher und Filme zu besprechen, finde ich ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden. Ich finde, Ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinlich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer be-stimmten CD haben (bei Computerspielen ist eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntet Ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders gut gefallen hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig in Heft 7/90: Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn Ihr eine Rollenspiel-Rubrik einführen würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtige Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermitteln usw.

Robert Harring, München



Hier gibt es die beste Medizin für Jan-Christof Klein

#### **POWER-Tips kürzen**

Die POWER-Tips sind zu lang. Werft doch die viel zu langen und sich teilweise über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettlösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back"). Auch der Player's Guide, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hat darin nichts zu suchen. Was das noch mit Tips zu tun hat? Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen.

Stefan Schewczik, Graz

Wie stehen denn die anderen Leser zu Stefans Auffassung?

#### **Begehrter Geoff**

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestiegen. Eines der von mir meist bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoff Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nahm Sentinel immer einen der ersten Plätze ein.

Um so weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage - ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine deutsche Bezugsquelle? Und zu Geoff Crammond: Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefunden.

Wolfram Scheurich, F-Puerto dela Cruz

Wenn der Händler nicht weiterhelfen kann, sollten Sie sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der neben The Sentinel z.B. auch "Stunt Car Racer" schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund: Dieser Programmierer gilt als Publicity-scheu und ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnlich verhält es sich übrigens mit Paul Woakes. dem Autor von "Mercenary" und "Damocles". Das ist auch so ein schüchterner Knabe), hl

#### Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der POWER PLAY 8/90 über das Handelsspiel "M.U.L.E." steht, daß es auch eine Umsetzung für den C 64 gab. Nun meine Frage: Kann man M.U.L.E. für den 64er noch immer kaufen? Wenn ja, wo und wieviel kostet es?

Stephan Christen, CH-Münsingen

Restbestände von M.U.L.E. für den C 64 müßten noch bei der Firma Rushware, Bruchweg 128 - 132, 4044 Kaarst 2 zu bekommen sein. Die C 64-Fassung wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veröffentlicht. Das Besondere an dieser Fassung: Sie befindet sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist au-Berdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsüblichen CD-Player an den C 64 anschlie-Ben kannst.

#### Sierra deutsch?

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

Soi	ftwa	are	Küh	ın	UKU	SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D	GEWINNER IM			IULI:	08 KA	MEN
SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D	Iron Lord Ivanhoe	DT OT	ADV ACK	66,95 64.95	66,95 64,95	310	SPIEL NAME	ANL.	ART	ST	AM	C-64D
688 Attack Submanne Bio Challenge Budokan California Games Champions of Kryon	DT E DT	SIM ACK SPO SPO	59,95 54,95	64,95 59,95 67,95 54,95	40,95	Khalaan Kick Off 2 & World Cup Klax Kult	kom.DT DT DT kom.DT	STR SPO GES ADV	64,95 59,95 50,95 62,95	64,95 59,95 50,95 62,95	*37.95 39,95	Red Storm Rising Rock'n Roll Sec. of t. Silver Blade Silkworm	DT DT E	SIM ACK ROL ACK	64,95 54,95 *74,95 53,95	64,95 54,95 *74,95 53,95	45,95 42,95 <b>67,95</b>
AM-1 MB Cypertell Dragens Flight	10 10 10	ROL SPO ADV	49,95 79,95	64,95 49,95 <b>79,95</b>	64,95 *42,95	Legend of Faerghail	kom.DT kom.DT	ROL STR ADV	*64,95 63,95 71,95	*64,95 63,95 71,95		Sim City Sir Fred Star Flight	DT DT DT	STR ADV STR	70,95 67,95 67,95	69,95 67,95 67,95	49,95 39,95
Oragon Wars Dyter 07 Emlyn Hughes I, Soccer F-19 Stealth Fighter	kom.DT DT DT	ROL ACK SPO SIM	49,95 63,95 *71,95	*65,95 49,95 63,95 *64,95	E42,95 35,95 35,95	Lost Patrol Maniac Mansion Microprose Soccer Midwinter	kom.DT DT kom.DT	ACK ADV SPO STR	67,95 59,95 66,95 59,95	67,95 59,95 66,95 59,95	49,95 49,95	Swords of Twillight Theier Finest hour Tie Break Tower of Babel	DT E DT DT	ROL SIM SPO STR	*74,95 69,95 64,95	64,95 74,95 69,95 64,95	39,95
Final Command Great Courts Tennis Gunship	DT DT DT	ADV SPO SIM	*67,95 59,95 67,95	*67,95 59,95 67,95	49,95 52,95	Never Mind New Zealand Story Oil Imperium	DT DT kom.DT	GES GES HAN	55,95 55,95 54,95	55,95 67,95 54,95	42.95 40,95	Turrican Ultima 5 Unreal	DT E DT	ACK ROL ADV	75,95	*54,95 *77,95 71,95	39,95 65,95
Hillsfar Hostages Imperium Indiana Jones	kom.DT DT DT kom.DT	ROL ACK HAN ADV	64,95 62,95 67,95 64,95	64,95 62,95 67,95 59,95	E50,95 39,90	Pirates Pool of Radiance R.V.F.Honda Rainbow Islands	E DT DT	ADV ROL SIM GES	64,95 *64,95 63,95 54,95	64,95 *64,95 69,95 67,95	44,95 64,95 42,95	War of the Lance X-Out Xenomorph Zak McKracken	E DT DT kom.DT	ADV ACK ADV ADV	57,95 64,95 64,95	57,95 64,95 59,95	67,95 39,95 E36,95

Ihre Bestellanschrift:

Software Kühn Postfach 1331 5608 Radevormwald

Tel. 02195/7637 bis 15.00 Uhr Anrufbean ab 15.00 Uhr persönlich

Versand per Vorkasse (bar/V-Scheck 5,-)
Versand per Nachnahme 7,Introduct u. Preisforderungen under

Die mit \* gekennzeichneten Spiele können schon eingetroffen sein. Rufen Sie doch einfach mal an. kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch. wie darf man das verstehen, werden ab jetzt alle neu entwickelten Spiele auch in Deutsch produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel auch meine nächste Frage: Ist Ultima VI für einen absoluten Neuling in diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus. oder muß man Fachmann sein?

Oliver Römisch, Overoth

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sierra-Adventures bezog sich auf die neuen Titel, die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absehbarer Zeit nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem Bildschirm wirst Du Dich weiterhin mit Englisch herum-

schlagen müssen. Für Ultima VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen. mh

#### Und wieder Game Boy...

Ich habe einige Fragen an

 Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschließen; wenn ja, wieviel kostet das?

2. Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaufe?

3. Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergee'Moser, Laupheim

Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsüblichen Netzteil betrieben werden. Die Kosten liegen, je nach Geschäft zwischen 10 und 30 Mark.



#### Rouven Böss aus Ellerstadt schickte uns diesen Finsterling

 Ja, unbedingt; diese Lösung ist erstens kostengünstig und zweitens umweltfreundlich.
 Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game Boy.

3. Ób Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen. Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind, — vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankündigungen in der POWER PLAY darüber berichten, sobald uns Neues zu Ohren kommt. Up

#### **Alternative**

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug)-Simulation in POWER PLAY6/90. Mein Vorschlag: Warum nicht eine zivile Flugsimulation mit Action? Beim Durchlesen der Leserbriefe kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen, Menschen (per Seilwinde) aus Seenot zu retten. Verletzte von Schiffen zu bergen. Hilfsgüter abzuliefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhältnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne "Abschüsse" gehen. Warum kann dann nicht das fliegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detailreiche Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen geschehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den "Machern" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden. O.Köhler, Bovenden

# DYNATEX

\* SNK NEO GEO \* GAMEBOY \* SEGA MEGA DRIVE \*
 \* ATARI LYNX \* PC-ENGINE \* SUPER GRAFX \*

#### SNK NEO GEO NAM 1975

Magician Lord Baseball Stars Players Golf Ninja Combat Riding Hero Cyberlib

#### ATARI LYNX

Electrocop
Blue Lightning
California Games
Chip Challenge
Gates of Zendocon
Gauntlet III
Slime World
Rampage
Klax

#### SEGA MEGA DRIVE

Batman Eswat Phelios Phantasy II Eng. Golden Áxe Columns Hurrican World Cup Soccer After Burner II Moon Walker Populous Monaco Grand Prix Klax Juncion Hellfire X.D.R. Rastan Saga II

Ghostbusters

Thunderforce III

#### PC-Engine

Super Star Soldier Image Fight Download Puzznic Ninja Spirit Ghosts'n'Ghouls SG Armed Force World Court Tennis Son Son II Tiger Heli Klax Formation Soccer Out Run After Burner II Rabio Lepus Operation Wolf Darius Hellfire Devil Crush

#### GAMEBOY

Alleyway
Golf
Super Mario Land
Quix
Solar Striker
Tennis
Pinball
Wizards & Warriors
Kwirk
Balloon Kid
King of the Zoo
Burai Fighter
Spiderman

Gameboy mit Tetris Batterieset mit Netzteil Tragekoffer

#### Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr Natorper Str. 6 \* 4755 Holzwickede \* West-Germany Händleranfragen erwünscht \* Telefax (02301) 2634 \* Inh. Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153





#### Computerspiele-Tips

Imperium	62
Ultima	62
F29 Retaliator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blade	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72

# Power-Tips

Xenomorph	7
Dr. Bobo antwortet: Bloodwych — Data Dis Vol. 1, Ultima IV, Lords Rising Sun	
Turrican, Warhead, Corruption, Legend of Faerghail, Alternate Re Legend of Zelda, Drago Wars	
Poke-Ecke: After Burne Crackdown, Ivanhoe, Impossamole, Das Mag	

Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Deamilack, A-Out	18
Videospiele-Tips	
Kid Icarus, Castlevama, Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download, Lord of the Sword	79
Neutopia	80
Rambo III, Golden Axe, Lock'n Chase, Final Blow, Alf, Puzzle Road, Splatterhouse	82
Shinobi	84
Clue-Books	
	75.75

wingin a wagie ii icii o	00
Gral gefunden:	
Camelot Teil 2	90
Camerot ren 2	30



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja, ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entstellen. Den Tip des Monats haben wir diesmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alle Levels von "Flood" anse-hen. Auch alle "Dragonflight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt. Für Strategen, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge dabei, die man ruhig beherzigen sollte; so lebt es sich länger. In letzter Zeit sind seltsamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar" eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmal eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns jeder Tip, der veröffentlicht wird, auch honoriert wird. Ihr macht Euch die Mühe also nicht umsonst. Übrigens, konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Compu-Volker

#### **Imperium**

Christian Timpe aus Berlin hat ein paar nützliche Tips für das Spiel "Imperium" von Electronic Arts zusammengetragen.

Game Control Panel: In ihm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an. Den Kasten für Military lassen wir deshalb unangekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnütze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Anfang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man anklicken, weil der Computer bestimmte Linien damit festsetzt und man selbst diese später leicht korrigieren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Diplomatie ist beim Computer immer gut aufgehoben.

— Als nächstes geht man auf die Population Control ein. Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4, später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. Wichtig: Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstellen! Sollte es trotzdem einmal nötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwarten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei geringerer).

So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrü-

- Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollte man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entlassen und für sie qualifizierte Leute einsetzen. Das ist wichtig für immer wieder auftretende Anarchiezustände und Revolten. Die qualifizierteren Führer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läuft man nicht Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führern von Mars, Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten!

- Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär. Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde). Man sollte aber gemäßigt zu Werke gehen und nichts überstürzen. Für das reine Erkunden von Sonnensystemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis fünfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man sollte mit maximal sechs Schiffen anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden müssen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angriff auf Planeten bemannt werden. Deshalb auf allen Planeten damit beginnen, da sie später auch auf allen Schiffen hergestellt werden können.

- Eine große Rolle in "Imperium" spielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planeten sichern, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten. Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind: Luaiax, Luatax und Allelux. Sie sind alle ungefährdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!). Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Personen eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht allzu verschwenderisch damit umaehen.

— Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die Planeten zu verbessern, der wird durch Anarchie und Wahlschlappen oder mit der Exekution bestraft. Ist das Imperium jedoch wirtschaftlich stark und auch stabil genug, kann man einzelne Planeten fördern. Am Anfang ist in dieser Hinsicht vornehme Zurückhaltung angezeigt.

— Allgemeine Tips: Nach der Kolonisierung von wichtigen Planeten sofort Archen nachschicken, allerdings nicht übertreiben. Bei längeren Reisen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben eroberter Planeten kommen. Au-Berdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

- Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karriere als Herrscher, sie sollten sofort unterdrückt werden. Dazu sind mehrere Punkte zu überprüfen: Unterversorgung des betreffenden Planeten Bevölkerungszahl - mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sind deshalb die Ämter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen. Besonders anfällig für anarchische Zustände sind Mars, Jupiter sowie viele der Neuerwerbungen.

In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können. Allerdings sollte man die Größe auch nicht übertreiben und dafür besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägereinheiten achten. Solche Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologisierten Planeten bauen.

Kümmert Euch

"menschliche" und vernünftige Bündnisse. Liegt ein Angebot vor, gründlich prüfen und auf eine zukunftsträchtige Perspektive prüfen. Ist die Wirtschaft stark genug, so sollte man eine stärkere Selektierung der Planeten vornehmen und besonders die starken Planeten (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern. Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren. Alle Nachrichten aufmerksam lesen, dabei auch die Desaster-Meldungen nicht vergessen. Wenn nötig, dem entsprechenden Planeten Hilfe anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, welche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine leichte Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen über die Imperien und Planeten sind sehr nützlich und sollten deshalb auch regelmäßig überprüft werden. Hier kann man schnell erkennen, welcher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald politische Probleme geben dürfte. Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein, wenn in einer Problemphase die nächste Wahl erst in 20 anstatt in 5 Jahren stattfinden muß.

#### Ultima V

Hier ist er, der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anleitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Homburg. Er lautet "An Ylem", benötigt die Zutaten "Garlic" und "Blood Moss" und kostet nur ein jämmerliches Magiepünkt-chen pro Spruch. Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte,

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhl unterm Hintern weg. Natürlich kann man diesen Spruch auch ernsthafter anwenden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

#### F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen.

Um nicht nach jedem Abschuß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert: Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rang, sein Szenario und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdisketten müssen während des Flugs schreibgeschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Landung folgendes beachten:

Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus dem Laufwerk nehmen.
 Schreibschutz entfernen. Disk

1 wieder in das Laufwerk einlegen und erst jetzt die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette gespeichert. Wichtig: Vor Beginn einer neuen Mission den Schreibschutz wieder aktivieren. Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man jetzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor aufhörte. Dazu im Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren, Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche desegnet hat.

#### The Hound of Shadow

Tilo Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und ist dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier seine Komplettlösung, erspielt an drei Nachmittagen.

Zuerst ein Wort zum Charakter: Hier ist es eigentlich egal, wen man nimmt. Mit guten Okkultismus- und Sprachkenntnissen bekommt man aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Von den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten.

- Zum Spiel:

Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Ladv Saunders erste Hilfe leisten. Wieder zu Hause, amüsiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett. Am nächsten Morgen liest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holt man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähn!). Der Empfehlung, sich einen Besucherpaß fürs Museum zu besorgen, sollte man auf ieden Fall nachkommen. Zu Hause schreibt man dann einen richtigen Antrag (write to director).

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man pünktlich im Museum sein. Ein Besuch im Laden lohnt sich zwar nicht. machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr. Talbot. Im Lesesaal des Museums alle empfohlenen Bücher lesen. Am nächsten Morgen, von der sanft säuselnden Stimme der Haushälterin geweckt. folgt man der aufgebrachten Miss Powers mit einem ent-schiedenen "Yes". Außer Spesen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Talbots Adresse in der Tasche, gehen wir nach dem Rechten schauen. Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett lesen wir die Times. Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief. Vor allem das Siegel verdient unsere Aufmerksamkeit.

Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegel kann Mr. Marcus von unserer Unschuld überzeugen. Ein Abstecher zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzeitig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erklärt Pelham für unschuldig. Barthory ist da schon viel verdächtiger.

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden liest man das Journal und fragt nach dem Plateu von Leng. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf 'Nameless Cults". Im Museum holt man sich den richtigen Paß und besorat sich den Schmöker. Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man beim nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paracelsius hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben. Schaut Euch einmal im Museum um. Zu Hause in der Küche den Ton aus der mitgeschleppten Blume nehmen. Anschließend die Pfanne mit Wasser, Salz und Schwefel füllen. Dazu noch ein paar Nägel und Haare. Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate im Dachboden einen kleinen Rundflug zu Talbot unterneh-

Am nächsten Morgen geht's nach Blythburgh. Dort im Pubein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Barometer muß man mitnehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche. Jetzt schreiben wir noch schnell einen Brief an Miranda und fallen anschließend in Trance. Das wär's auch schon.

#### Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Dragonflight" habt Ihr ia schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und liefert Euch jetzt die nächsten Dungeons. Dragonflight ist derart komplex, daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können. In den nächsten PO-WER PLAYS geht es also weiter. Nun aber in den Dungeon westlich von Pegana. Gegenüber liegt übrigens der Tempel "Stormwind". Level 3:

Raum 1 — leer, Raum 2 — Kiste, Raum 3 — vier Skelette, Kiste, Raum 4 — verschlossen, Kiste.

Level 4:

Raum 1 — 3 Skelette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — Ieer, Raum 4 — 2 Trolle, Kiste, Raum 5,6,7,14 — 4 Balrons, Raum 8 — 4 Ghule, Kiste, Raum 9 — verschlossen, Ieer, Raum 10 — 1



#### Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesmal an Frank Netta aus Marl. Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic-Arts neuem Spiel "Flood" geschickt und darf sich über 500 Mark auf seinem Konto freuen.

Level 1: FROG Level 2: YEAR Level 3: QUIF

Level 4: LONG Level 5: WORD

Level 6: FRED Level 7: WINE Level 8: GRIP

Level 9: TRAP Level 10: THUD Level 11: FRAK Level 12: VINE Level 13: JUMP Level 14: NILL Level 15: FOUR Level 16: GRIT Level 17: ZING Level 18: JING Level 19: LIDO Level 20: POOL Level 21: HATE Level 22: REED Level 23: LIME Level 24: QUID Level 25: WING Level 26: FLEE Level 27: GIGA Level 28: HEAD Level 29: LOOP Level 30: SING Level 31: JOUX Level 32: PINK Level 33: GOGO Level 34: LETS Level 35: QUAD Level 36: BRIL Level 37: EGGS Level 38: HENS Level 39: NAIL Level 40: SOAP

Level 41: FOAM

Level 42: MEEK

VW

737/17

Zielfeld des Teleporters

X Teleporter
Freies Feld
Hand
Geheingand
Faligrübe
T Tür
K Kiste
Skelett
F Fakkel
F Filz
LLL Level-Karte
O Risselmund
Letter

Troll, Kiste, Raum 11 — Kiste, Raum 12 — Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste.

Level 5:

Alle Räume sind randvoll mit Monstern. Wenn man nicht viel Zeit verplempern will und den direkten Weg liebt, sollte man das Rätsel lösen (Dieb 1 hat das Pferd gestohlen).

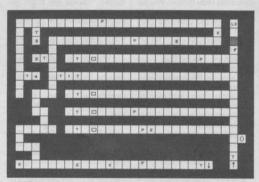
Level 6:

Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste, Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste, Raum 3 — 2 Energiekugeln, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6 Skelette, Raum 6 — 1 Troll. Raum 7 — Kiste, Raum 8 — 4
Energiekugeln, Kiste, Raum 9
— Kiste, Raum 10 — Kiste,
Raum 11 — Ieer, Raum 12 — 1
Skelett, Raum 13 — Kiste,
Raum 14 — 3 Guhle, Kiste,
Raum 15 — 4 Geister, Kiste,
Raum 16 — Kiste, 4 Gnolle.
Level 7:

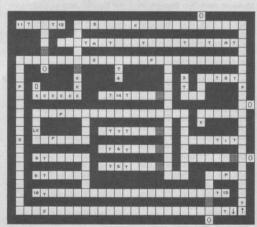
Raum 1 — 4 Skelette, Kiste, Raum 2 — 8 Gnolle, Raum 3 — Kiste, Raum 4 — Kiste, Raum 5 — Kiste, Raum 6 — Kiste, Raum 7 — 6 Geister, Raum 8 — Kiste, Raum 9 — Ieer, Raum 10 — 3 Trolle, Kiste, Raum 12 — 3 Trolle, Kiste, Raum 13 — 3 Trolle, Kiste, Raum 14 — 4 Guhle, Kiste, Raum 15 — 4 Geister, Raum 16 — Kiste

Level 8:

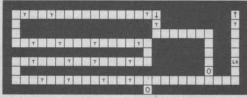
In der Kiste hinter der Geheimwand befinden sich vier



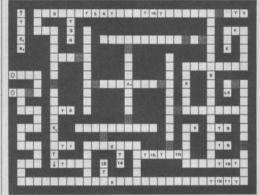
Level Nr. 3



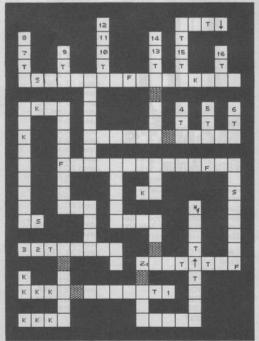
Level Nr. 4



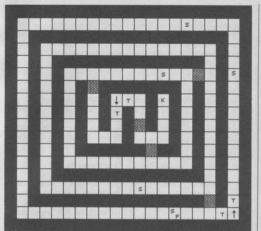
Level Nr. 5



Level Nr. 6



Level Nr. 7

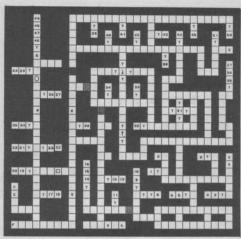


Level Nr. 8

Diamanten. Eine Menge Geld für den Anfang. Level 9:

Raum 1 - leer, Raum 2 - 3 Gnolle, Raum 3 - 2 Guhle, Ki-

ste, Raum 4 - 1 Troll, Kiste, Raum 5 - 10 Skelette, Raum 6 - Kiste, Raum 7 - leer, Raum 8 - Kiste, Raum 9 - 6 Gnolle, Raum 10 - Kiste, Raum 11 -



Level Nr. 9

4 Trolle, Raum 12 - 7 Geister, Raum 13 - Kiste, 3 Skelette, Raum 14 — 10 Skelette, Raum 15 - 6 Gnolle, Raum 16 - Kiste, Raum 17 - 6 Gnolle,

Raum 18 - Kiste, Raum 19 -3 Ghule, Raum 20 — 3 Ghule, Kiste, Raum 21 — 3 Trolle, Fiaum 22 - 2 Trolle, Kiste, Raum 23 - 6 Skelette, Raum

NEUERÖFFNUNG			G	AME-	PL/	NEUERÖFFNUNG			
MEGA DRIVE	113	PC ENGINE		GAMEBOY	BOL AND	NEO GEO		LYNX	1 104
Incl. Spiel Batman Cyberball Klax Phelios Columns	379 115 115 109 114 89	Incl. Spiel Ninja Spir. Star Soldier Xevious Klax Imich Fight	349 109 109 105 105 109	M. Tetris D. Dragon Quarth Puzznic Flippull Gradius	169 59 59 59 59 59	Konsole NAM 1975 Golf Ninja Magician Joystick	829 439 469 459 449 179	Konsole Gauntlet Bl. Light Sl. World El. Cop Cal. Games	389 79 79 79 79 79

Geschäftseröffnung am 3. Okt. 90! Tgl. von 16 Uhr - 19 Uhr Bitte besuchen Sie uns: Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1

Telefon bis 21 Uhr

Konsolen Line 05246/1572 Auslieferungslager Berlin

030/6912156

Sofort bestellen! Preisliste anfordern NN + 8 DM, VK + 4 DM.

⋆ Dungeon Master

Xenomorph

Ultima III-V

Chaos strikes back

Preisliste mit Konsolenspieltests, Bildern und Angeboten. Gleich anfordern!

Alle Geräte o. FTZ Nr. u. VDE Pr. Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dar.

Wichtiger **Hinweis** für alle Kleinanzeigeninserenten:



unter Postlagernummer können leider veröffentlicht werden!

Anzeigentexte

#### ! Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

#### KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- \* Dragon Wars
- \* Bloodwych I
- \* Hillsfar
- Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn
  - \* Ultima VI u.v.a.

Demnåchst: (Liste antoroem)
Might and Magic II, Secret of the Silver Blades (Vorbestellung möglich)

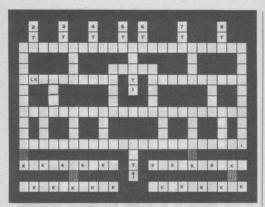
Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25.- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vork. VS DM 3, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei

Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102



Level Nr. 10

24 - leer, Raum 25 - Kiste, Raum 26 - 4 Ghule, Raum 27 Kiste, 4 Skelette, Raum 28 4 Geister, Kiste (Landkartenteil 06), Raum 29 - 3 Geister, Raum - 30 - 4 Geister, Raum 31 - leer, Raum 32 - 3 Geister, Kiste, Raum 33 - Kiste, Raum 34 - Kiste, Raum 35 -8 Geister, Raum 36 - 8 Geister, Kiste, Raum 37 - 2 Trolle, Kiste, Raum 38 — 4 Geister, Kiste, Raum 39 — 4 Skelette, Raum 40 - 2 Trolle, Raum 41 Kiste, Raum 42 - leer, Raum 43 - 2 Ghule, Kiste, Raum 44 - 4 Ghule, Raum 45 1 Troll, Raum 46 - 10 Skelette, Raum 47 - 8 Gnolle. Raum 48 - 4 Trolle, Raum 49 - 3 Guhle, Kiste (Trank für König Hafton), Raum 50 - Kiste, Raum 51 - Kiste, Raum 52 leer. Level 10:

Raum 1 - Kiste (Landkartenteil 07) Raum 2 bis 8 - Kisten. vw

#### Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten, hier erstmal ein paar Tips zu "Paradroid", um die Wartezeit etwas zu verkürzen. Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor.

0-Klasse: Hier gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet. 1-Klasse:

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenfutter und sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder man von 8er Droiden umzingelt ist). 2-Klasse:

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Überanderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks von 1er, 2er und auch 3er Droiden zu säubern, ist allerdings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu rei-Ben und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu "disrupten"

3-Klasse:

Dies ist die Gruppe der "Messenger"-Droiden, "Botenjungen", die in einem Raumschiff tätig sind. Den 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stufe" für erfahrenere Spieler: Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, ziemlich flott und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne weiteres einen 6er oder sogar einen 7er übernehmen kann. 4-Klasse:

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir auf den ersten bewaffneten Droiden: Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone, die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist. schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden. 5-Klasse

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert. zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da sie keinerlei Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht. 6-Klasse:

Jetzt wird es interessant, denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laserkanone, die sich durch anständige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis

7-Klasse:

Dies sind die Kampfdroiden. Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der, wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschlagende Wirkung erzielt. Das Modell 751 wird zwar als "powerful" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhandlich, um einen guten Kämpfer abzugeben.



8-Klasse:

Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine; er ist schnell und wendig und verfügt über Zwillings-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuraten. 9-Klasse:

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden: die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg" viele Energiekapseln besitzt und ein harter Gegner

Bei der Übernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man, nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Felder einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energiekapseln, um die vom Gegner eingefärbten Felder wieder zurückzufärben. Wenn man nur drei Kapseln hat, sollte man sich auf Letzteres beschränken.

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodelle durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man ja mehr als zwei, drei Kämpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "letzten Droiden" entfällt. Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angeschlagenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man immer noch ein paar leicht zu übernehmende Droiden zur Hand. Noch ein Tip an diejenigen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizzare Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben.

#### Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskandl aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rollenspiel von SSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen. Die Party:

Hier sollte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System einige Besonderheiten zu beachten sind. Besonders auf die Stufenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halbelfen achten. Nachfolgend eine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat: Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Dwarfen Fighter/Thief, Cleric, Human Magic User. Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgeteilt hat, sollte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdigris befindet. Dort die Party umfassend ausrüsten und danach einmal abspeichern.

'The Well of Knowledge":

Zu jener gelangt man durch das magische Portal im nördlichsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein "Ancient red Dragon". Der alte Knabe ist etwas schwerer kleinzukriegen, also sollte man sich von einem Mann in New Verdigris die "Scroll against Dragon Breath" besorgen. Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt. Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat. Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert.

The Amulet of Eldamar": In einer Karte im Journal wird der Weg zum Amulett beschrieben. Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmuckstück bewacht, möglichst schnell zu beseitigen. Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flöten. Mit dem Amulett lassen den, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Pelle zu rücken.

"Derf. Kleriker des Tvr"

Derf hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf. Man muß die Geheimtür im Südwesten des Tempelsaales benutzen. Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Beitritt zu den "Silver Blades" an. Allerdings muß man vorher die acht Teile des "Staff of Oswulf" finden. Die Teile sind in den Minenschächten 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen. Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Stabes findet. Teil 1: Westen, Teil 2: Westen, Teil 3: Norden, Teil 4: Süden, Teil 5: Norden, Teil 6: Westen, Teil 7: Süden, Teil 8: Süden. Dungeon:

Im Norden des 8. Levels befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportiert. Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu

den Gewölben gefunden. Dort spukt ein etwas seltsamer Geist herum, der dauernd irgendwelche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn ein Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen. Hier die Lösungen der Rätsel: 1. "Your Heart", 2. "Your Word", 3. "Your Breath", 4. "River", 5. "Water", 6. "Silence", 7. "Wind", 8. "Fire". Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen. Immer schön suchen. Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Purple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen. Die Eishöhlen:

Damit Ihr Euch nicht verlauft, hier ein paar Verhaltensregeln. Der schreienden Dame nicht unbedingt folgen, es ist die "Clerc of Phlan", welche sich mit Eurer Hilfe aus den Höhlen retten will. Orientiert Euch lieber an der Skizze, mit der Ihr in die wichtigen Gebiete vordringen könnt. Im "Frost Giants Lair" solltet Ihr tüchtig

aufmischen, hier gibt's viele

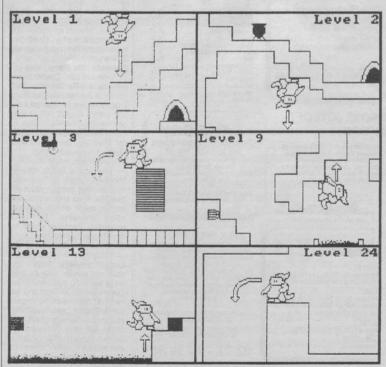
Erfahrungspunkte. Nachdem

Ihr mit dem Leader gekämpft habt, solltet Ihr nach dem Ausgang suchen. Die Schritte bis zur Lösung ergeben sich danach von selbst.

Zum Schluß Tips zum gro-Ben Finale mit dem "Dreadlord": Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektrizität, Schlafsprüche, Schwächungsstrahlen, Kälte und Todessprüche (logisch). Priester ab der 6. Stufe und Paladine ab der 10. Stufe können ihr Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, eingestellt auf zehn Segmente.

#### Flood

Gerd Schwamborn Much hat in den 42 Levels von 'Flood" ein paar Schatzkammern entdeckt, die er Euch nicht vorenthalten möchte. Na dann taucht mal schön



sich bestimmte Schlüssel fin- Natürlich sind noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen.



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kosteniose Preisiliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Apprentice \*

Flimbo's Quest \*\*

Shadow Warrior '

Days of Thunder\*

Midnight Resistance . . . . Operation Stealth . . . .

Cariavar

Flood 

Simulcra

Sait über 5 Jahren aind wir Deutschlands beliebtestes Softwerehaus

#### RA \*

Kniffliges Strategiespiel mit über 150 Leveln und Editor

					Ñ		
Amiga .							59.90
MS-DOS							64.90
Atari ST							
C 64							39.90

#### MS-DOS verspielt

Battlemaster*	. 74.90
Earthrise	
Flight of the Intruder	. 79.90
Guns & Butter	
Hoyles Book of Games II	
International Soccer Challenge * .	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	. 89.90
Last Ninia 2	64.90
Rapcon	
Secret of the Silverblades	. 74.90
Silent Service II	. 89.90
Thunderstrike **	59.90
Tracon 2*	. 89.90
UMS II	. 79.90

Prince of

Persia \*

Komplett in Deutsch

#### Back to the Future II

**AMIGA & ATARI ST** 

Amiga 59.90

74.90

60.00

69.90

64.90

69 90

69.90

59.90 64.90 69.90

69.90 69.90

64.90

69.90

69.90 64.90

49.90

64.90 74.90

Das Spiel zum Film

Amiga							•	59.90
Atari ST	*							59.90
MS-DOS								59.90

#### C64 GOODIES

All Time Favorites
Apprentice *
Betraval *
Dragons of Flame
Flimbo's Quest
International Soccer Challenge * 59.90
Italy 1990 Winners Edition 35.90
Kickoff II 39.90
Rick Dangerous II *
Shadow Warriors **
Skate Wars **
Ski or Die **
Ultimate Golf "
Vendetta

GAME BOY

Die tragbare Original-Konsole

von Nintendo 169.00

Folgenden Spiele führen wir für den Game Boy (alle DM 49.90), z.B.: Alleyway, Golf, Super Mano Land, Quix, Solar Striker, Tennis,...

Atary Lynx, inkl. Netzteil & Calif. Games 389. - DM. Diverse Spiele lieferbar.

#### GROBE JOYSOFT-AKTION!

Amiga

MS-DOS

Schickt uns bis zum 31,10.90 unser Logo aus dieser Anzeige zu und wir schicken Euch dafür ein Poster von aktuellen Spielen und unsere neue, mit Infos vollge-stopfte Preisliste (denn bei JOYSOFT kauft keiner die Katze im Sack).





Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56 Unsere Schalt- und Versandzentrale

KÖIN 1 Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26 Unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Arwender-Soft' weiß (fast) immer Rat

Bonn Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26 Düsseldorf 1 er Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45 DAS KLEINGEDRUCKTE

DAS NLEINGEDHOUNTE
Influm und Presinderungen volbehaten.
Mit Sternchen (\*) gekenrzeichnete Artikel
werden bei Drucklegung noch nicht leierbar,
werden jedoch in Kürze erwantet.
Wir haben ständig ENIGE TAUSEND PROGRAMME I

Deutschlands leisungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.

#### Hillsfar

Von Elvira und Rainer Sigl stammen diese Tips zu dem AD&D Spiel "Hillsfar". Die beiden haben Hillsfar für jeden Charakterberuf extra gelöst. Allgemeine Tips

Die Monster in der Arena: Lefty the Orc: am leichtesten zu besiegen. Warten, bis er kurz vor dem Zuschlagen deckungslos stehenbleibt und Ihn dann mit drei Rechten in den Sand schicken. Besonderheit: keine

Red Minotaur: Ebenfalls recht einfacher Gegner. Beweat den Kopf zweimal, bevor er einen Kopfstoß ausführt. Attackiert links, Kopfstoß, rechts. Besonderheit: Kopfstoß

Sslader the Lizard Man: Auch noch nicht besonders schwer. Wenn er die linke Hand öffnet, schnell mit links zuschlagen und umgekehrt. Ist nach dem Schwanzschlag mehrmals angreifbar.

Besonderheit: Schwanzschlag Morin the Knight: Erster schwieriger Gegner. Die Federn des Helmes bewegen sich vor iedem Angriff. Wenn er den Kopf einzieht, müßt Ihr Euch nach links werfen, wenn Morin stillsteht und die Federn wippen, schnell angreifen und nach rechts werfen. Greift gerne links, rechts und gegen die Reine an

Besonderheit: Beinschlag

- Ottis the Orc: Ziemlich harter Brocken. Der Bursche greift gerne in der klassischen Kombination links, rechts, links an. Vor jedem Angriff läßt er kurz seinen Stock sinken. Das ist Eure Gelegenheit. Greift Ihn mit zwei Rechten an und werft Euch gleich nach rechts.

Besonderheit: keine

Taurus the Great: Starker Minotaur, greift oft mit dem Kopf an und schlägt dann ein paarmal links und rechts. Am besten nach einem Kopfstoß sofort angreifen. Mit einer schnellen Rechten könnt Ihr ihn gut viermal treffen.

Besonderheit: Kopfstoß Whiplash the Lizardman: Extrem schwerer Feind, der aber mit einem billigen Trick recht leicht zu überwinden ist. Zuerst rechts in Deckung gehen und den ersten Schlag abwarten, dann zwei Fausthiebe abwehren. Danach greift Whiplash mit dem Schwanz an. Diesen Schlag müßt Ihr leider einstecken, dafür könnt Ihr aber sofort danach mit zwei Rechten zuschlagen. Jetzt wiederholt sich das Spielchen, bis der aute Echsenmann im Staub liegt.

Besonderheit: Schwanzschlag Die nächsten Gegner sind für keinen der Aufträge von Nutzen. Wer trotzdem das Pech hat und in die Arena geworfen wird, kann nur noch beten. Selbst ein alter AD&D-Veteran mit rund 170 Hitpoints hatte keine Chance gegen die anderen Arenakämpfer. Das ist auch der Grund, warum das Geheimnis des magischen Schwertes, das man angeblich bekommt, immer noch im Dunklen liegt.

Besondere Orte:

Pubs: Von diesen anheimelnden Orten gibt's vier Stück: Rat's Nest, Bugbears Cave, Hydras Den und Dragons Lair. Alle im Prinzip gleich, aber jede Berufsklasse sollte sich einige Verhaltensweisen zulegen, die in den Pubs wichtig sind.

Kämpfer: Wer sich sinnlos betrinkt, wird erst bestohlen und dann rausgeworfen. Ebenfalls vor die Tür gesetzt wird, wer zuviel angibt oder ohne Geld etwas kaufen will. Im schlimmsten Fall wird man um das ganze Geld gebracht, vertrimmt und in die Arena geworfen. Zu vermeiden sind auch übermäßige Lauschaktionen, da reagieren einige Leute allergisch drauf. Wer versucht, den Pub abzufackeln, wird ausgeplündert und rausgeworfen.

Magier: Nicht zuviel lauschen und auf keine Fälle versuchen, die Leute einzuschläfern. Wer als Magier Zaubertricks vorführt, kann sich ganz schnell zum Gespött des Pubs machen oder aber zum Meistermagier werden.





— Kleriker: Nicht lauschen und möglichst nicht singen. Die Bewohner verhalten sich hier ähnlich wie die Gallier mit Ihrem Barden. Wer einen Bettler beschenkt, sollte aufpassen, daß er auch genügend Geld dabei hat. Sonst fühlen sich die Bettler gekränkt und rufen die Wachen. Freie Heilungen können manche nützliche Information einbringen. Wer günstig einen trinken will, sollte die Bardame segnen.

Dieb: Klar, Diebe sind nicht unbedingt gern gesehene Gäste. Wer zu oft an der Kellertür fummelt, verliert Dietriche. Geld und möglicherweise das Leben in der Arena. Wer an den Mauern hochklettert, wird mit Spott und Bierkrügen beworfen. Nicht einträglich ist das Bestehlen von anderen Gästen, auch hier winkt die Arena. Im Schatten verstecken und lauschen ist ebenfalls nicht gerade gesund. Spielernaturen sollten aufpassen, daß sie genug Geld zum Setzen ha-

— Heiler: Es gibt zwei Heiler in Hillsfar. Hier findet der Abenteurer Heilträhke, Heilzaubersprüche und Informationen. Die Tränke sind gerade in der Arena recht nützlich. Die Sprüche sind nur teuer und überflüssig. Wer sich kostengünstig heilen will, kann sich ja in seiner Gilde ausschlafen.

Magic Shop: Hier werden Schlagringe (Knock-Ring) und Informationen feil geboten. Die Ringe nur hier und nie auf der Straße kaufen. Denn einige von den schwarz erstandenen Ringen können defekt sein und Ihrem Träger einige Hitpoints kosten.



— Tanna's: Nie zum Vergnügen herkommen, da sich sonst die Aufträge beim Scoreboard ins Unermeßliche erschweren. Um gute Punktzahlen zu erzielen, auf die Maus und den Vogel feuern. Die beste Waffe ist hier der Zauberstab, der sich aber leider nurvon Magiern benutzen läßt.

 Bank: Ein Haufen Geld liegt hier verborgen. Wer sich aber erwischen läßt, kommt in die Arena.

- Schloß: Der fetteste Brocken im ganzen Spiel. Nur leider hat das Türschloß schon ganze Heerscharen von Einbrechern an den Rande des Nervenzusammenbruchs gebracht. Am besten gelangt man ins Schloß, wenn man ein Dieb ist und beim vorletzten Auftrag den Spezialdietrich findet, oder man den "Chime of Opening" hat. Ärgerlicherweise hält das Ding nicht ewig und ist zudem nicht unfehlbar. Spieler, die im Schloß gefaßt werden, müssen in der Arena gegen alle Gegner kämpfen. Tia, hoher Lohn, hohes Risiko.

— Friedhof: Wie im Mages Tower, Gefängnis, Haunted Mansion und dem Bookstore finden nur die mit einem Auftrag etwas. Alle anderen kriegen nur Ärger mit den Wachen.

— Gilden: Alle anderen Gilden, außer Eurer eigenen, sind verschlossen und bringen für Einbrecher nicht viel.

 Pferde: Es gibt vier Pferde zur Auswahl, die sich in der Qualität sehr stark unterscheiden.

1. Fauth

Sehr treu, nicht besonders schnell und auch die Beschleunigung ist nicht gerade umwerfend. Dafür zuverlässig und sehr gut für Anfänger.

2. Pokey

Wer dieses Pferd kauft, hat selbst schuld. Langsam und extrem anfällig für Stürze. Ein Pferd für Lebensmüde, die unbedingt Bekannschaft mit den Wald-Banditen machen wollen.

3. Jumper

Sehr schnell und springt hoch und weit. Leider springt es ab und an auch ohne Grund (deshalb der Name). Bringt Eurem Charakter einige unfreiwillige Prellungen ein.

4. Lightning

Besonders für eilige Charaktere mit vielen Hitpoints gedacht. Extrem schnell und springt am weitesten, nicht besonders treu. Am besten für Profis oder Besitzer eines Rod of Blasting.

TITEL: PP 10/90	C-64 (C)	C-64 (D)	AMIGA	ST	PC	!ACHTUNG	3!				
Back to the Future 2	29,90	39,90	64,90	64,90	64,90						
Bad Blood			74,90	74,90	84,90	Bestellungen a	ıb:				
Combo Racer dt.	- 6	-	64,90	49,90	10000	90,00 DM					
Damocles.			64,90	64,90	Acres 1	Versandkosten	feel				
Defender of Rome dt.		+	+	100	89,90	Activerior	1101				
Dragonflight kompl. dt.	200		79,90	79,90	35000	*************	****				
Dragon Wars dt.		39,90	74,90	Share	39,90	Kostenios aktu	elle				
East vs. West dt.		*	69,90	69,90	69,90	Preisliste anford	erni				
Flight of Intruder		20.00	*****		84,90						
Flimbos Quest dt. Flood dt.		39,90	64,90 69,90	69.90	1.	System angeb	en				
Gold of the Aztecs		aA.	2.A	00,00 A.s		************					
Heroes Quest		an.	84.90	84.90	109.90	Neuhelten-Sei	rvice				
Imperium dt.		No. of Part	69.90	69.90	102,20	**************					
Kick Off 2 dt.	29,90	39,90	64.90	84.90	64.90						
Kings Quest 4	20,00	20,20	84.90	89.90	89.90	Tel.: 06196/83	2467				
Last Ninja 2 dt.		aA.	64,90	64,90	64.90	To be a procession					
Legend of Fairgh, dt.	10000	-	69,90	69.90	79.90	einfach mal ann	iten!				
Loom kompl. dt.	( )		79.90	79.90	79.90	***************************************					
Lost Patrol kompl. dt.			64.90	54.90		Lösungsbüch	mr.				
Magic Ry dt.			74.90	74.90		**************					
Midnight Resistance			69.90			Champ, of Krynn	29.9				
Murder		zA.	a.A.	As	a.A.	Codename: Iceman	29.9				
Oriental Games	29.90	39.90	74,90	74,90	74,90	Conquest of C.	29.9				
PGA Tour Golf					69.90	Colonel Bequest	29.9				
Pirates dt.	39,90	49.90	64,90	64,90	64,90	Dragon Wars	29.9				
Powermanger dt.	3		74,90	74,90		Dungeonmaster	29.9				
Projectyle dt.			69,90	69,90		Future Wars	29,9				
Railroad Tycoon					94,90						
Resolution 101 dt.	Books	*	69,90	69,90	74,90	Heroes Quest	29,9				
Rick Dangerous 2	29,90	39,90	74,90	74.90	74,90	K. Quest 1-4 je	29,9				
Secret of Silverbl.		64,90	-		69,90	L. Larry 1-3 je	29,9				
Shadow Warriors dt.		39.90	64,90	49,90	2000	Loom	29,9				
Their Finest Hour dt.			79,90	79,90	79,90	Manhunt 1-2 je	29,9				
The Plague dt.	5.0	*	54,90		1	Might + Magic 2	29,9				
Thunderstrike dt.	2	Slav	64,90	64,90	64,90	Police Quest 2	29,9				
Ultima 5		64,90	74,90	74,90	74,90	Sec. of Silverbl.	29,9				
Ultima 6			70.00		84,90	Ultima 4-5 je	29,9				
Unreal dt. Venus Plytrap dt.			79,90 49.90	49.90		andere Bücher a. A.					
venus Hytrap dt.		· ·	49,90	49,90		angere bycher a. A.					
W.O.W Zentrale	W.0	.W Fran	nkfurt	VI	DEOPREIS	LISTE Aug./Sept. ab 1	.10.9				
		*******	*******		*******		****				
Höhenstr, 31 6231 Schwalbach		mKüsters O Frankfurt		337	- Alle Neuhelten auf einer 3 Std. Cass.						
Tel.: 06196/8246	7 Tel	.: 069/37	5064	-	- Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt						
MoFr.: 14-21 Uhr	Mo	-Fr.: 14-21	11hr	-	inkl. Preisa	ngaben für alle Systen	ne:				
Sa.: 9-14 Uhr	NIO.	Sa.: 9-14		-	z.B. The Pla	ague, Dragonflight u	ı.v.a.				
Andere Spiele un	TO SECURE OF THE PARTY OF THE P	100000000000000000000000000000000000000	111100000000000000000000000000000000000	100	- Videopreisliste Nr. 4 für nur 15.90 DM						

#### COMP/SHOP

#### Suchen Sie SPIELE oder ZUBEHÖR für Ihren Amiga?

Dann schauen Sie doch mal bei uns im Laden vorbei! Wir haben ständig ca. 400 verschiedene Softwaretitel und eine reichhaltige Auswahl an Zubehör am Lager. Und die Preise stimmen auch! Hier einige Reisniele.

SPEICHERERWEITERUNG Amiga 500 auf 1 MB inklusive Uhr, abschaltbar, nur 178,00 DM

SPEICHEREWEITERUNG Amiga 500, wie oben, jedoch mit DUNGSCOM MASTER (dtsch.) oder IT CAME FROM THE DESERT (engl.). nur 248.00 DM ZWEITLAUFWERK AMIGA 500, Slimeline, abschaltbar, Bus durchgeschleift,

nur 238,00 DM.

SOFTWARE:
LITTLE COMPUTER PEOPLE
ROCKSTAR ATE MY
ROCKSTAR ATE MY
HAMISTER
TREASURE ISLAND DIZZY
F-28 RETALLATOR
OKTALIZER
TRANSCRIPT (dtsch.)
X-COPY 2, mit Hardware
und CVCLONE
und vieles mehr....
69,00 DM.

Natürlich können Sie sich bei uns im Laden alles in Ruhe ansehen. Oder, wenn die Entfernung zu groß ist, rufen Sie uns einfach an! Wir schicken Ihnen dann unseren neuesten Katalog zu!

#### (COMP%SHOP

Gneisenaustr. 29 Tel.: 0208-497169 4330 Mülheim/Ruhr oder 0208-496178

# Okay Soft

#### DER PC PROFI 88,90 103,90 86,90 96,90 96,90 96,90 77,90 71,90 63,90 75,90 75,90 62,90 75,90 62,90 76,90 76,90 76,90 76,90 76,90 77,90 88,90 88,90 99,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 88,90 Colonels Bequest Conquest Camelot Day of the Viper Donkey Kong Tripl Earthrise Fire King Flight of Intruder Future Classics Guns or Butter HERUES QUEST Hoyles Book 2 Indiana Lones ndiana Jones ndianagolis 500 KLAX LARRY III LHX Attack Chop. Legend of Fairgail Logo LOOM (Gestion) Lost Outchman M. Maniac Martion PGA Tour Golf Pooufout SORCERIAN Star Flight II Th. Finest Hour Th. Finest Hour Thunderstrike TRACONII 76,90 102,90 66,90 79,90 66,90 66,90 69,90 Treasure Trap ULTIMA VI SOUND BLASTER 385,00 AdLib Soundcard + Juk AdLib PC Music System 349,00 wur Vorauskasse + DM 4,00 LISTE KOSTENLOS!!

AM GRABEN 2 \* 8471 WEIDING Tel. 09674/1279 \* Fox-1294 Missionen der Berufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strenght" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben.

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe: Ihr müßt Euch in Tannas Schießhalle als Meister im Bogenschießen beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zweimal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet. Erst dann kommt Tanna persönlich, lobt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen. Der Meister will aber, daß Ihr noch eine zweite Probe besteht. Jetzt heißt's in die Arena und dort Lefty und den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur. Wenn Ihr zurück in der Gilde seidt bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag.

Ein Gildemitglied wurde unlängst getötet und auf dem Friedhof begraben. Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden sind. Diese Dokumente sollt wiederbeschaffen. Grab des Unglücklichen findet Ihr einen Hinweis. Einige der persönlichen Gegenstände des Getöteten werden als Beweismaterial im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet Ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind.

Als Dank für dieses geglückte Unternehmen gibt es satte 5000 Goldstücke und den nächsten Job.

Letzte Nacht wurde ein schnöder Raub getätigt. Ihr müßt nach Hinweisen suchen. Wenn Ihr aufmerksam die städtische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soll ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt und eine Wache umgebracht haben. Die Wache wird heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfahrt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared suchen und das der Platz für solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnts) aber Eure Suche auch auf dem Friedhof beginnen. Dann läuft aber das Ganze etwas anders. Versucht es mal...)

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler, der Euch etwas sagen will, wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat. Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Morin besiegt habt, erzählt dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat. Der Weg dorthin führt über die "Trading Post". Hier könnt Ihr Euch ein besseres Pferd kaufen. Beim Hermits Place angekommen, findet Ihr ein Fahndungsplakat. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hofzauberer 7000 Goldstücke für die Ergreifung von Jared Jymn bietet. Jetzt wieder zurück nach Hillsfar. Dort begebt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und flirtet mit der Barfrau. Wenn Ihr ihr einen Drink spendiert, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben. Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared. Der beteuert seine Unschuld und erzählt, daß der böse Hofzauberer der eigentliche Täter sei. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt, würde sie Euch fürstlich belohnen.

Im Bugbears Cave Pub fragt Euch die Bardame, ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erklärt Ihr die ganze Geschichte. Jetzt sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort verstecken sollt. Währenddessen würde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der Trading Post verkündet Euch die frohe Kunde aus der Stadt: Der König hat das Komplott des bösen Zauberers aufgedeckt, Jared ist wieder willkommen und es wird nach dem Helden der für die Aufdeckung dieses Falles verantwortlich ist, gesucht. Also wieder retour in die Stadt und als Wohltäter feiern lassen. Unser guter Gildemeister kriegt sich gar nicht mehr ein und spendiert 10000 Goldmürzen als Belohnung.

Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit. Die Tochter eines Gildemitaliedes ist entführt worden und muß wiedergefunden werden. Der erste Weg führt Euch zum gramgebeugten Vater des Mädchens. Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat. Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer Kiste, die Ihr an dem Baum findet, steckt, mehr tot als lebendia, ein Gildemitalied, Bevor er den Löffel abgibt, sagt er Euch, daß Ihr bei Tanna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Information bekommt, heißt's tüchtig anstrengen. Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Tricks zurückgreifen. Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte. Leider ist die Information ziemlich dünn. Beim einem Zwischenstop in der Gilde erfahrt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entführten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen. Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinhalten. Wenn Ihr den starken Gegner Wiphlash erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur. Nun taucht ein alter Kämpfer auf: gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegelüste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe ge-

Die uns mittlerweile gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiler namens Smith, Geld und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zuletzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog. In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen



weiter. Im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis: die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist, zieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint. daß Smith aus der Angelegenheit ordentlich Geld herausholen will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneine (Rat's Nest) bringt mehr Informationen. Die altbekannte Barfrau hat Gerüchte über einen Sklavenmarkt gehört. Als Ihr diese Geschichte dem Gildemeister erzählt, ist der alte Herr völlig aus dem Häuschen. Er befiehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männern den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig. in den Ruinen findet Ihr Smith und das Mädchen. Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Mannen den Sklavenhändlerring zerschlagen. Als Dank für die Rettung der Tochter gibt's 26000 Goldstücke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Ruhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" ge-braucht). Es wird Zeit für einen anderen Charakter: den Magier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magierzunft ist ein ältlicher Herr. Sein Name: Biswon. braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepreßten Tintenfisch! Da er selbst nicht mehr aut zu Fuß ist, dürft Ihr. der angehende Zauberlehrling, diese appetitliche Zutat besorgen. Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip. Eure Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen. Waldläufer sollen dort einen ange-





schwemmten Tintenfisch gesehen haben. Und tatsächlich. dort angekommen, findet Ihr die Überreste eines Kraken. Da Ihr aber nicht wißt, welches Teil Biswon braucht, schnappt Ihr Euch einen Tentakel. In Hillsfar geht Ihr dann schnurstracks zum Magic-Shop, um Euch zu überzeugen, daß Ihr das richtige Teil habt. Klar, nach Murphy's Law habt Ihr natürlich das falsche Teil. Augäpfel hätten es sein sollen. Wieder beim toten Drachen,

gibt's erstmal einen riesen Schrecken. Der Tintenfisch ist weg, wahrscheinlich wird er gerade als Delikatesse in dem Lokal Hydra's Den, einem Pub für Gourmets", weiterverarbeitet. Also zornentbrannt nach Hillsfar zurück (den Weg kennt Ihr ja mittlerweile ganz gut). Im Pub kommt Ihr auch rechtzeitig genug an, um zu sehen, wie sich ein Feinschmecker den letzten Löffel Tintenfischsuppe einverleibt. Freundlicherweise erzählt er Euch, daß der Händler in der Trading Post sowieso nur Augen aller Meerestiere verkauft. Kaum noch die Wut unterdrückend reitet Ihr zur Trading Post. Der Händler erklärt grinsend, daß er ja nicht haben wissen können, daß wir "nur" Augen von Tintenfischen suchen. Mit dem frisch gekauften Fischauge reitet Ihr wieder nach Hillsfar. Dort geht Ihr dann in den Magic-Shop, der Inhaber bereitet nun den Saft. Biswon ist zufrieden und gibt Euch 1000 Goldstücke für Eure Mühe.

Nach kurzer Pause erhaltet Ihr den zweiten Magieriob. Ihr sollt ein böses Zauberbuch besorgen, damit Euer Meister das Ding zerstören kann. Der erste Anhaltspunkt ist mal wieder Trading Post. Der Händler erzählt uns von einer zwielichtigen Type, die ein noch zwielichtigeres Buch verkaufen wollte. Er habe ihm gesagt, daß nur der Buchladen in Hillsfar Bücher ankaufe. In dem Moment, in dem Ihr in den Büchershop eindringen wollt, kommt ein Typ auf Euch zu und sagt, daß er keine magischen Dinge kauft. Tja, aber vielleicht haben wir etwas mehr Glück im Magie-Laden. Der Inhaber sagt, daß jemand dagewesen sei, aber mit dem Preis nicht zufrieden war und nun die Stadt verlassen wollte. Zuvor soll er aber noch bei Tanna gesehen worden sein. Da sich Tanna nur mit absoluten Champions unterhält, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und drei Runden auf Scheiben schießen. Beste Waffe dafür ist übrigens der Zauberstab. Erst wenn Ihr diese harte Prüfung bestanden habt, eröffnet Euch Tanna, daß der Gesuchte Eclipse heißt und des öfteren im Hydra's Den zu finden ist. Dort hört Ihr, daß Eclipse das Buch in den Ruinen versteckt hat, da sich keiner dorthin traut. In einer Kiste in den Ruinen findet Ihr dann zwar nicht das Buch. aber dafür einen schönen Schmuckanhänger. Vielleicht will Eclipse ia das Buch gegen den Anhänger eintauschen. Kurz und aut, er ist einverstanden. Im Dragon's Lair Pub könnt Ihr den Handel perfekt machen. Gegen 500 Goldstücke und den Anhänger rückt Eclipse das Buch heraus. Der Meister ist begeistert und reicht Euch 5275 Goldstücke als Belohnung.

Von der Gilde bekommt Ihr nun keine Aufträge mehr, darum müßt Ihr Euch schon selbst kümmern. Geht ungefähr eine Stunde spazieren und kehrt dann zur Gilde zurück. Wenn Ihr Euch jetzt zur Ruhe begebt, habt Ihr einen seltsamen Traum. Schemenhafte Formen raten Euch, in der Abenddämmerung zum Buchladen zu gehen. Dort findet Ihr einen seltsamen Dietrich mit der Auf-

A-1180 Wien, Schulgasse 31 Tel.: 02 22/4 08 23 35, Fax: 02 22/4 08 99 78 Ladenverkauf & Versand österreichweit

geöffnet: Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa. 9-12

#### Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 408 23 35

AMIGA-A	Größte Aus					
Thunderstrike	799,-	Intruder	999,-	Ebenso: PC Engine & Lynx		
PGA Tour Golf Red Storm Rising	799,- 799,-	PC Future Wars	749	Supra Modem Fax Karte	2990,- 6990,-	
Dragon Flight Dragon Wars F-19 Stealth Iceman Oriental Games	799,- 899,- 999,- 799,-	Slimline LW 3,5' 512 KB+Uhr+Schalter Videon-Digitizer Control Center	1690,- 1490,- 6490,- 1490,-	PC HARDWARE AD LIB Soundblaster	3490,- 3990,-	
AMIGA SOFTWARE Chuck Yeager 2.0 Damocles	799,- 749,- 899	Ultima 5 Unreal AMIGA HARDWARE	899,- 899,-	Railroad Tycoon Search of King Silent Service 2 Thunder Strike	999,- 749,- 999,- 799,-	

AD-LIB Komplettsystem

3490.sämtliche Software lagernd

Solange Vorrat reicht, alle Preise in ÖS inkl. 20 %MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

prompt lieferbar

Vollständige Preisliste anfordern

# Die Nr. 1 in Austria

#### Das Fachgeschäft für Video- und Computerspiele

Ein kleiner Auszug aus unserem Lieferprogramm; MS-DOS: Soundblaster: 3,490,-Grand-Prix-Circuit: 149.-Bards Tale III (dt.): 598.-Flight IV: 1.098 .-Kick Off II: 498 .-Silent Serv. II: 798.-..... 512 KB: 1.390.-Bards Tale II: 198 .-

Finest Hour: 698 .- ...

ATARI ST: Larry III: 898,-F-19: 698.-....

Sega-Mega + Spiel: 2.990.-Fantasy Star II (eg.): 1.398.-E-Swat: 798.-... PC-Engine + Spiel: 2.990.-Mr. Heli: 698.-... Gameboy + Tetris + Verbk.: 1.690.-Neo-Geo, Lynx usw. lagernd !

Klax Knights Of Legend

Ladenverkauf: In der Zone, Andechsstraße 85 6020 Innsbruck (Autobahnausfahrt Ost), Tel. 0512/49 26 26 Versand: Postfach 9116, 6040 Innsbruck.

Software	Gen	Amiga	PC	ST	C 64	Software	Gen	Amiga	PC	ST	CBI
688 Attack Submarine	Sin	59.50	72.50			Last Ninia 2	Act	64.50	64.50	64.50	
A 10 Tank Killer	Act	-	89,50			Leisure Suit Larry 2	Adv	84.50	74.50	74.50	
Atomix	Act	51.50	58.50	51.50	34.50	Leisure Suit Larry 3	Adv	84,50	99.50	89,50	
Back To The Future 2	Act	64.50	1000	64.50	1000	Logo	Str	64.50	1000	64,50	38.50
Battlechess 2	Str	64.50				Loom	Adv	69.50	69.50	69,50	
Battlomaster	Str	74.50		64.50		Manchester United	Sim	58.50	58,50	58.50	37.50
Blockout	Act	64.50	64.50			Michainter	SH	64.50	69.50	64.50	
Blood Money	Act	84.50			32.50	Might And Magic 2	Adv	64.50	71,50	10000	49.50
Bubble Plus	Act	44.50		44.50		Monthy Python	100	54.50	64.50	54.50	-
Budokan	Act	59.50	64.50			Oil Imperium	SW	49.50	49.50	49.50	39.50
Bundesliga Manager	Sim	49.50	59,50			Pipe Mania	Act	64.50	64.50	59.50	38.50
Castie Master	Adv	56.50	56.50	56.50	37,50	Pizales	Adv	64.50	59,50	64.50	49.50
Centurion, Defend of Rome	Str		64.50			Player Manager	Sim	49.50		49.50	
Champions Of Krynn	Rol	64.50	71.50		59.50	Pool Of Radience	Rol	64.50	58.50	70,00	50.50
Chris Hülsbeck Workstation	Anw	93.50	71,000		2000	Populous	Rol	64.50	64.50	64.50	-
Chronoquest 2	Adv	69.50				Projectyle	Act	64.50	0000	64.50	
Codename Iceman	Adv	89.50	69.50			Q 8 Team Ford	Sim	58.50	58.50	58.50	49.50
Colonels Bequest	Adv	99.50	98.50			Railroad Tycoon	Sim	a.A.	84.50	90,00	70,00
Conqueror	Sim	64.50	64,50			Rainbow Island	Ges	58.50	04,00	44.50	39.50
Conquest Of Camelot	Adv	89.50	99.50			Reederei	Sim	48.50		44.50	34.50
Dan Dave 3	Act	47.50	30,00	47.50		Resolution 101	Act	64.50	64.50	64.50	29,00
Defender Of The Earth	Act	51.50		54.50	37.50	Secret Of The Silver Blades	Adv	a.A.	64.50	aA	59.50
Dragonfight	Sim	74.50		74.50	01/00	Sherman M4	Sim	64.50	97,20	64.50	20,00
Dynasty Wars	Adv	58.50	64,50	46.50	28.50	Sim City	Str	69.50	64.50	71,50	49.50
E Moton	Str	58.50	58.50	48.50	36,50	Ski Or Die	Sim	00,00	64.50	11,20	37,50
Earthrian	Act	30,00	84.50	-	****	Snowstrike	Act	64.50	64.50	49.50	194 196
East Vs West Berlin	Str	64.50	64.50			Space Quest 3	Adv	89.50	74.50		
Ecstase	Adv	49.50	67.50	49.50		Space Roque	Act	69.50	68.50		51.50
Emlyn Hughes Int, Soccer	Sim	-58.50	07,00	58.50	34,50	Startight	Sim	59.50	59.50	59.50	36.50
Eskimo Games	Act	56.50		30,00	01,00	Sword Of Samurei	Contr	64.50	64.50	64.50	00,0
F 16 Combat Pliot	Sim	59.50	59,50	59.50	49.50	Tactical Fighter 2	Sim	64.50		64.50	
F 16 Falcon	Sim	74.50	89.50	74.50	- Angeles	Tennis Cup	Sim	58.50	64.50	58,50	
F 18 Falcon Mission Disk 2	Too	49.50	. 00,09	49.50		Their Finest Hour	Sim	69.50	69.50	69.50	
F 19 Stealth Fighter	Sim		84.50	69.50		Tie Break	Sim	59.50	71.50	59.50	39.50
F 29 Retaliator	Sim	59.50	04,00	62.50		Time Machine	Act	64.50	11,00	64.50	39,34
Fire And Brimstone	Rol	64,50		64.50		Tower Of Babel	St	64.50		64.50	
Flight Of The Intruder	Sim	2000	89.50			Turn it	Str	46.50	As	aA.	
Flood	Act	64.50	00,00	64.50		Turrican	Act	49.50	an	HA.	38.50
Football Manag, World Cup	Sim	48.50	52.50	54.50	38.50	Utime 5	Rot	69.50	69.50		58.50
Full Metal Planet	Act	58.50	64.50	58.50	50,50	Ultima 6	Rol	a.A.	79.50		20,01
Ghostbusters 2	Act	58,50	04'20	20,00	39.50	Unreal	Adv	69.50	19,50		
Great Courts	Sim	64.50	64.50	64.50	51.50	War Of The Lance	St	2A.	aA	HA-	64.50
Heavy Metal	Sh	59.50	04,30	49.50	37.50	Wings	Sim	74.50	S.A.	an.	64,56
Heroes Quest	Adv	89.50	105.5	40,00	31,100	Wortpack	Sim	(4,00			
Highway Patrol 2	Act	54.50	190,0	54.50		World Cup Edition	Sim	49.50	85,50 49,50	49.50	38.5
Imperium	Str	64.50		64.50				58.50	49,30	49,30	30,0
Indiana Jones Adventure	Adv	64.50	69.50	64.50		X-copy Hardware Kopierprg	Too			****	242
		64.50	69,50			X-out	Act	51,50		51,50	37,50
Intern, Sociar Challenge International 3d Tennis	Sim	64.50		64,50	24.00	Zombie	Act	53,50		53,50	39,50
Islands Of Lost Hope	Adv	64.50		04,00	34,50	Hardware					
						manufacture		100	AD-		20
It Came From Desert 1M8	Act	71,50		1000			-				Sec. of
Jumping Jackson	Act	44,50	24.24	44,50		3.5° ext. Markenlaulw. Amiga	I, Bus d	turchget.	abschi	HOD.	179,00
Khalaan	Adv	64.50	64,50	28.5		5.25° ext. Markenlautw. Amig	Ja, Bus	durchge	t, abscl	talth.	249,00
Kick Off 2 World Cup Edition		57,50	-	58,50		512KB Amiga 500, intern, Ak	AU-UN.	abecha	ID., Meg	paBit.	159,0
Kings Quest 4	Boo	89,50	89,50	74,50		Misuse für alle AMIGA, ATAF	UST U	nd PC's			77.0

49.50 54.50 49.50 37.50 AdLib Soundboard mit Composer Kit für alle XT's und AT's 299.00 67.50 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's und AT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle XT's 299.00 49.50 Sound Blaster für alle

schrift "Steinmetz". Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen Diana ein Fläschchen Elixier. Wenn Ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprüfter Magier könne sie befreien

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier müßt Ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier, das Ihr in dem Labyrinth des alten Wizards findet. Diese zweite Flasche eröffnet Euch die zweite Prüfung. In dem Turm des Magiers in Hillsfar lebt ein böser Dämon. Den müßt Ihr erledigen. Wenn Ihr im Turm eine bestimmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und gratuliert zur bestandenen zweiten Prüfung. Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht. Ihr müßt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält. Nachdem Ihr den Finsterling besiegt habt, erscheint Diana und lobt Euch. Taurus habe Ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprüfter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen. Nun gut, die drei Prüfungen habt Ihr, aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmal einen trinken gehen und siehe da, im Rat's Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand glitzerndes Ding im Schiffswrack gesehen habe. Dort angekommen, findet Ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spiegel solle sich im Spukhaus befinden. Endlich findet Ihr an diesem finsteren Ort den Spiegel. Nachdem Ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21500 Goldstücke und 30 Hitpoints mehr. Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereitmachen

#### Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity. Die Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hillsfar.

Der Hohepriester gibt uns sogleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schriftrollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Diener am großen Baum gesehen hätte. Dort findet Ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röchelt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen. Der dortige Händler gibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei. Richtig, dort findet Ihr ein altes Lager, neben alten Essensresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinger 1000 Goldstücke wert.

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weihrauch gestohlen (passen die Jungs denn nie auf?). Den sollen wir also wiederbeschaffen. In den Kanälen finden wir dann auch den Dieb, aber leider zu spät. Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat. In der nächsten POWER PLAY lösen wir die übrigen Aufgaben.

#### Champions of Krynn (Amiga)

Markus Wellm aus Gottmadingen weiß, wie Ihr jeden Kampf in "Champions of Krynn" gewinnen könnt. Während des Kampfes so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Reihe ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausführen, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist. Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zuge kommen. Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spaß macht

#### Maniac Manson

Kaum zu glauben, mal wieden "Maniac Mansion"-Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Komplettlösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C 64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind.

- Michael

Michael ist Fotograf, Deshalb besorgt er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschiert damit in den unterirdischen Gang. Dort entdeckt Ihr die Pfütze mit der Entwicklerlösung (vorher vom Regal kippen). Mit dem Schwamm könnt Ihr die Flüssigkeit bequem aufwischen. Geht anschließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet Ihr jetzt einen unentwickelten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stock) nehmen. Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen. "Entwickler-Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe - der Menschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nützlich.

- Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtisch). spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tür) und kann es dann in Ruhe lesen. Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Fernseher ein. Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten, Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen. Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren. (In eins der Zimmer, nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klingelt es an der Tür. Im Briefkasten liegt ein Vertrag über mehrere Millionen.

- Svd

Er spielt auf dem Klavier im Musikzimmer und nimmt die (echt fetzige) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf. Anschließend muß er sich die Fersehsendung ansehen. Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein

Demoband. Er beschriftet den Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy. Fähnchen nicht vergessen! Das grüne "Tentacle" erhält nach einiger Zeit einen Plättenvertrag und ist natürlich überglücklich. Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschützen und auch das purpurne "Tentacle" am Schluß verjagen.

 Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat.

— Ein anderes Endbild bekommt man, wenn man Dave in den leeren Pool steigen läßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudreht.

— Dr. Fred hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Bett beobachten kann (pfuil).

— Angeblich existiert ein geheimes "Experimentier-Labor", in dem Dr. Fred lauter Totenköpfe aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

— Einen Strahlenmord begeht man, wenn man drei Personen in der Küche vor die Mikrowelle stellt, das leere Glas aus der Speisekammer mit radioaktivem Wasser aus dem Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt. Jetzt nur noch das Maschinchen anschalten und die Klappe aufmachen — angenehme Nachtruhe.

#### Might & Magic II

Ralf Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lager, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alle Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstücke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 6,3" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinab und befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst. Euer Ziel sind die Koordinaten 2,1, auf denen sich ein alter Zauberer befindet. Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich jedoch mit dem Spruch "Etherealize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Portal" zu empfehlen. Froher Einkauf!

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Hamburger Str. 68 2360 Bad Segeberg Tel.: 04551/4097 Fax 04551/1342



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Lav Tel.: 02606 / 331 u. 323

#### SEGA MEGA DRIVE









79.94 Super Monaco Grand Prix

Moonwalker

Ninja Spirit

Bonk's Adventure

\*SEGA MEGA-DRIVE PAL incl. Netzgerät, ohne Spiel

269,94

299,94

a.A.

89,94

\*PC-Engine Core Grafx RGB incl. Netzgerät, ohne Spiel

Puzznic

P.C. Kid

Rabio Lepus

Fantasm Soldier

339.94

incl. Netzgerät, ohne Spiel

59,94 Joystick Competition STAR NEU 94,94 94,94 89,94 Phelios E-Swat Ghostbusters 89,94 Phantasy Star II (engl.)
Super Shinobi
World Cup Soccer
Thunderforce III 129,94 89,94 79,94 84,94 Columns 79.94 Rastan Saga II 89.94

\*SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL

\*PC-Engine Core Grafx PAL incl. Netzgerät, ohne Spiel \*Super Grafx PAL-Version incl. Netzgerät und Spiel

Joystick Competition STAR NEU

Super Star Soldier (Gunhed II) Ghouls 'n Ghosts (Super Grafx) Devil Crash

479,94 59,94 94.94 84,94 94,94 149,94 99,94

a.A

a.A

a.A.

299,94

Δ

N

Klax

H

**GAME BOY** 







Preis ie Spiel ab DM

44.94

bereits über 60 verschiedene Titel lieferbar.

\*Die mit \* gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit

geshalter werden.

Sindheit we

Händleranfragen erwünscht.





Double Dragon II

In Kürze erwarten wir: Pinbot Airwolf Knight Rider

79.94 Faxandu Blades of Steel 79,94 Bayou Billy 89,94 Guardian Legend a.A. a.A. a.A. 89,94 Big Foot

Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

Coupon PP 10/90

Fordern Sie unseren Spezialkatalog an I Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name..... Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

System



#### Xenomorph

Andreas Brassel aus Bochum hat die restlichen Levels des Science-fiction-Adventures "Xenomorph" ausgetüftelt und möchte Euch seine Karten nicht vorenthalten. Hier also die Ebenen 12 bis 17. Und vergeßt nicht Euren Creditchip im Kaffeeautomaten, mir passiert das dauernd.

Monster Ebene 17 bei Gegenstand Nr.5



schiessen auf den Punkt unter dem Gesicht (siehe Pfeil)

Hier müßt Ihr besonders gut zielen

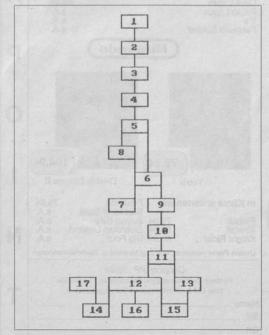
= Leiter nach oben

Leiter nach unten

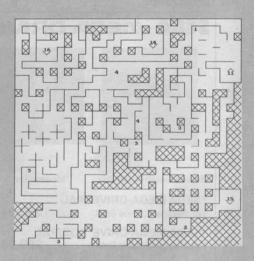
Gegenstand

Tür oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten

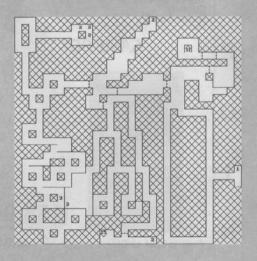


Die Zugänge zu den einzelnen Leveln.



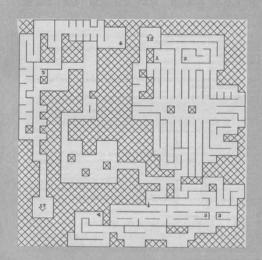
#### Ebene 12

1 Teilchenbe= schleuniger 2 Granaten 3 Energiemodul 4 Gravitationsmine 5 Magazin für Madelpistole



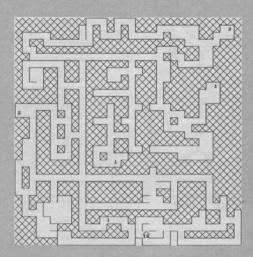
Ebene B 1 Magazin für Nadelpistole 2 Granate 3 Magazin für Sturngewehr



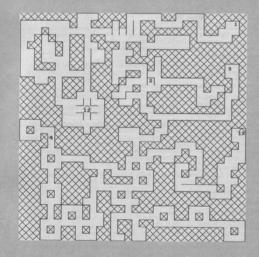


#### Ebene 14

- Raketenwerfer/ Granaten Hahrung/Granate Annäherungsmine Granate/Mahrung Hahrung Hasazin für Sturngewehr/ Hasnun

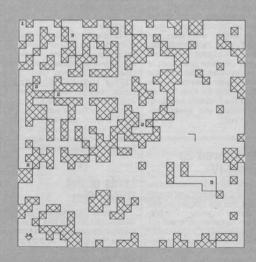


Ebene 16 1 Energienodul 2 Robonine 3 Granaten



#### Ebene 15

- 1 Gravitationsmine 2 Robonine 3 Granaten 4 Sturngewehr/ Magazin für Sturngewehr



#### Ebene 17



#### **Bloodwych-Data** Disc Vol.1

Gerd Albrecht aus Bübigen hat wie viele andere Probleme mit der Erweiterungsdiskette. Er kann einfach den Schlüssel für die Chromatic-Door nicht finden. Im selben Raum gibt es noch eine Moon-Door, dahinter eine Wand mit einem roten Knopf. Wenn man ihn drückt, verschwindet die Wand. Sonst passiert nichts; geht man dann weiter, wird man von Wänden mit verschiedenfar-Knöpfen verfolgt. Durch Drücken der Knöpfe verschwinden die Wände wieder, aber ansonsten kein Erfolg. Habt Ihr eine Lösung für dieses Problem oder liegt tatsächlich ein Programmfehler vor?

#### Die Antwort zu Ultima IV

Detlef Köhlers hat ein Einsehen mit Daniel Pott und beantwortet ihm die Fragen zu den fehlenden Tugenden. Die Antworten beziehen sich auf die Amiga-Version. Große Unterschiede zu den anderen Versionen dürfte es aber dabei nicht geben.

Um Fortschritte in der Tugend "Sacrifice" zu machen, gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Neben dem Verteilen von Gold an Bettler, kann man auch noch Blut in den Healer-Shops spenden. (Dazu einfach die Frage, ob man selbst Hilfe braucht, mit NO beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Das klappt allerdings nur, wenn der eigene Charakter mindestens 400 HP hat (vielleicht vorher bei Lord British kostenlos heilen lassen)! Wichtig zu wissen ist hierbei, daß es keinen Sinn hat, einem Bettler im Laufe eines Gesprächs zwei- oder mehrmals Gold zu geben. Das Programm registriert die Opferbereit-schaft nur beim ersten Mal! Erst wenn man die Stadt verlassen und wieder neu betreten hat, lohnt es sich wieder, dem Bettler etwas zu geben (entsprechend verhält es sich auch mit dem Spenden von Blut).

Noch einfacher ist es. bei "Humility" Fortschritte zu machen: Man sucht sich eine Person, die einem die Frage "Art thou Proud?" stellt (z.B. die Schäferin im Nordosten von Britannia, in dem Zimmer mit dem sprechendem Wasser). Man fragt sie nach "Peace" und antwortet selbstverständlich mit "NO". Dann verläßt man das Gebäude, betritt es wieder, läßt die Person erneut fragen, antwortet wieder mit "NO" usw. Wenn man das vierbis fünfmal gemacht hat, sollte auch der garstigste Seher von der Demut des Spielers überzeuat sein!

Was die Geldsorgen von Daniel angeht, so rät Detlef, einen Blick in die Dungeons zu werfen. So warten z.B. schon im 4. Level des Dungeon Destard (Lat: K'J" Long: El") 18 Schatzkisten darauf, von mutigen Abenteurern eingesackt zu werden. Jedesmal wenn man den Dungeon neu betritt, werden die Kisten wieder neu "aufgefüllt", so daß an Gold eigentlich kein Mangel sein sollte.vw

#### Lords of the Rising Sun

Matthias Schroeder aus Glashütten ist Fan des Cinemaware-Strategiespiels "Lord of the Rising Sun" und fragt an, ob es unter den Lesern einen "Parade Shogun" gibt, der das arme Fußvolk mit Karten und Plänen der Burgen versorgen kann. Offensichtlich hat er keine Lust selber zum Zeichenstift zu greifen. Also, wer erbarmt sich seiner und schickt Hilfe?

#### Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg) Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw); Producer: Ulrike Peters (up) Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289) Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hi)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Hattung

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie) Titel: Mirrorsoft

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421) Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPO,
Telefon: 0044/1/3449602
Israel: Baruch Schaeler, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256 Talwan: Alm International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Talwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-44 0550, PC-Software: 042-44 0660, Fax: 042-41 5770, Telex: 862329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351 Osterreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/15871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11), 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6.50

Abonnement-Bestellung und -Service; POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München. Jahresabonnement Inland DM 6990 frei Haus inklusive MwSt. Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wei-cher Art, ob Fotkopie, Miktofflim oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnun-gen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

©1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu errei-

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (TVW), Bas Godesberg. ISSN 093079754



# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÂNE (P) IN DEUTSCH 20.00 Morien unt, dem Meer 20.00 Morien unt, dem

4. Leisure Suit Larry 3 AM 119,90/PC 134,90/ST 119,90
5. Kick off Player Manager AM 54,90/ST 54,90
6. Pirates 1 AM 74,90/PC 89,90/ST 89,90/C 64 69,90
7. LOOM AM 74,90/PC 74,90
8. Indiana Jones (Lucasitim) AM 67,90/PC 67,90/ST 67,90

9.Red Storm Rising AM 74,90/PC 99,90/ST 74,90/C 64 69,90

AM 74,90 PC 74,90

LEGEND OF FAERGHAIL

ΔM

69,90

ST

69,90

KICK OFF 2

WORD CUP 90

C64
74,90
AM
74,90
PC
74,90
CHAMPIONS
OF KRYNN

Frank Heidak

WISA VISA

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

# | Sonderangebote | Programmana | Sprinch | Typ | AlliOA | C 64 | Isse\*PC | ST | Tabla | Typ | AlliOA | C 64 | Isse\*PC | ST | Tabla | Typ | AlliOA | C 64 | Isse\*PC | ST | Tabla | Typ | Tabla | Typ | Tabla | Typ | Typ

IILLARD IREAKER IROKER CHESS 2.0 DOOD FIREPOWER ED FLASCHBIER ON DMINNTER	10. ANTIVIRUS 10. BUNDESLIGA 10. CLICKDOS 2 10. DISKEY 2.0 10. FESTPL: DISK 10. FILEMASTER		SPYELDEMOS Á 5,- DM BATTLECHESS BUDDIXAN CASTLEMASTER CLOUD KINGDOM PHARAD DYTER 07 E-MOTION EMLYN MODHES
ATLANTIS HILLAND HILLAND HOKER HOKER HOKER HESS 2.0 HODB HERPOWER ED FLASCHBIER HOLD HILLENTER	10 BUNDESLIGA 10 CLICKDOS 2 10 DISKEY 2.0 10 FESTPL: DISK 10 FILEMASTER	10,- 10,- 10,- 10,-	CASTLEMASTER CLOUD KINGDOM PHARAD DYTER 07 E-MOTION EMLYN HUGHES
IUMP AND RUN MAD FACTORY MARBLE SLIDE MOON BASE PAMENTA PARANOIDS POPULOUS 2	10,- JAZZBENCH 10,- (1 MB) 10,- (1 MB) 10,- LABEL V2.0 10,- M.STEXT 10,- PROFI-DISK 10,- R.O.M. 10,- SEQUENCER 10,- TENERAL MES	10,- 10,- 10,- 10,- 10,- 10,- 10,- 10,-	INT. SOCCEA ESC ROBOT MOSSTERS FIENDISH FREDDY F-29 RETALLATOR GOLDEN GOSLINS HOURED OF SHADOW IVANHOE J. D'ARC/BGZUMA JET JUMPING JACKSON KLAX
ONIZMASTER HOLD ON SENSO PRO STAR THEK STEINSCHLAG STOMEAGE SUPERPAC TEMNIS (1 MB) THE DEATH THE DEATH THERE THERE THERE THERE THERE THERE THERE THERE	10 10 10 10 10 10 10 10	-	KLAX LANCASTER LES, OF FAERGMAIL OIL IMPERIUM PUPEMAINIA POPULOUS POWERDROME RALLYE CROSS SPACE ACE TIE BREAN VENUS FLY TRAP WALKER DEMOS 99, 90 ALLE DEMOS 99, 90

MemoStar Speichererweiterung	Amiga 500	229,
512 KB, abschaltber, mit Uhr, Megabit-Chips		
AD Lib Soundkarte 11 Stimmen	IBM-PC	299,
AD Lib Visual Composer PC-Software – auch mit Soundblaster nutzb	IBM-PC arl	179,
Ad Lib Komplettpaket Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	379,
Sound Blaster Soundkarte 100% Ad Lib und Gameblaster kompatibe	IBM-PC ol, 24 Stimmer	449,
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269,
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 Stück	15,9
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 Stück	5.9

SIERRA® MEGAPACKS	MITH GOMEDONO.			
Programmame	AMIGA	IBM-PC	SY	
Codename Iceman	119,90	134,90		
Colonel's Beguest, The	129,90	134,90	1 (4)	
Conquest of Camelot	119,90	134,90		
Gold Rush	99,90	99,90	99,90	
Haro's Quest	119,90	134,90		
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90	
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90	
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90	
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90	
Leisure Suit Lerry 1	84,90	84,90	64,90	
Leisure Buit Larry 2	99,90	99,90	99,90	
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90	
Leisure Suit Larry 1, 2 and 3	259,00	269,90	249,90	
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90	
Manhunter 2 - San Francisco	109,00	109,90	109,90	
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90	
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90	
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90	
Police Quest 1 und 2	179,90	149,00	149,90	
Sorcerian		119,90		
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90	
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90	
Space Quest 3	99,90	109,90	89,00	
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90	

ANWENDER- und	LER	NSOFT	WARE
Ability Plus Oblazo Palet 2 enhanced Delazo Palet 2 Delazo Palet 3 Delazo Palet 4	PO PO AM AM AM AM AM AM AM AM AM AM AM AM AM	doutsch (e. 279-) orgi. teutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsch deutsc	dt. 399,90 49,90 249,90 139,90 329,90 44,90 349,90 44,90 49,90 68,90 129,90 67,90 68,90 68,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIN SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie eintoch bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einem Kostenbelträg von Old 5., pro Spiol testen wir Ihr Programm vor dem Vorsand.

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE FRANK HEIDAK Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr Kundendienst Software: 0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

#### MAN SPRICHT DEUTSH!

Programmname	AMIGA	0 64	IBM-PC	ST
Ant Hoads 688 Attack Submarine	44,90 74,90		84,90	
Bad Blood Bard's Tale 3 The		69,90	99,90	2025
Bloodwych Bloodwych Data Disk	74,90	44,90		74,80
Bundeslige Manager Castle Master	54,90	44,90	69,90	74,90
Chaos Strikes Back		44,50		74,90 84,90
Dragon's Breath Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E. Hughes Int. Soccer F 16 Combat Pilot	49,90 79,90	44.90	79,90	74,90
E 16 Ealenn (1 MB)	79,90	44,00	119,90	79,90
F 19 Stealth Fighter F 29 Retaliator	74,90	74,90	119,90	
Fighter Bomber	84,90	59,90 44,90	94,90	84,90
Footb. Man. World Cup Gunship	84,90	79.90	99,90	34,50
Internat. 3 D Tennis R C. F. Desert (1 MII)	74,90	39,90		
Klax	49,00	44.99		49,90
Knights Of Legend Lege	74.90	69,90	99,90 74,90	74,90
Maniac Mansion	64,90	44,90 64,90	64,90	69,90
Microprose Soccer Might & Magic 1		64.90	99,90	
Might & Magic 2 Oil Imperium	94,90	64,90 49,90	99,90	49,90
Pool Of Radiance	29,90	99,90	99,90	29,90
Populous Prom. Lands Rainbow Islands	74.90	44,90	-32/09/	59,90
Rings Of Medusa Spor, Of Sity, Blades	74,90	44,90 79,90	74,90	74,90
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City Sim City Terr, Editor	44.90		44.90	00,00
Space Rogue Star Command	99,90	69,90	99,90	94,90
Starfiloht 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2 Sword Of Aregon	89,90		89.90	
Their Finest Hour	84.90	44,90	89,90	74,90
Tie Brook Turn It	74,90 54,90			
Ultima 3 Ultima 4 oder 5	59,90 99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6	20,00	115500	99,90	
Ultima Trilogie 1-3 Wo., ist C Sandiego?	84,90	79,90	79,90	
Xenomorph	74.90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90 t deutscher		74,00

Die Pre	ise	tur	Losung	JSIIII	re	n:
Lösung:	15,-		Plăne:	15,-		An

Lösung: 15, Pläne:	15,-	· An	leitung	: 25,-
zuzüglich Versandkosten für	Lösu	ngshilten	Spiele/Z	ubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50		6,50 D	
Nachnahme (Inland)	6,50	DM	9,00 D	M
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10.00	DM	13,00 D	
Versandkostenfrei ah:	45.00	DM	99,00 D	M

	*
Hiermit bestelle ich	
☐ Komplettlösung ☐ Plan/Pläne ☐ deutsche Anleitung	☐ Software-Test ☐ Programmbestellung ☐ Zubehör/Hardware ☐ aktuelle Preisliste
Auftraggeber	
Name:	
Straße:	
Wohnort:	
Telefon:	
Computer:	
The second secon	

Bestellannahme: Tel. 0221/407447, 406888, 401780 Telefax 0221/401989

#### Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mit "Turrican". Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat.

Diese Frage kann Doc Bobo direkt beantworten. Mit Original-Software wäre das nicht passiert. Auf den "gecrackten" Versionen von "Turrican", die im Umlauf sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann. Ohne diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech ge-

#### Die Antwort zu Warhead

York Malte Mickisch hatte in der letzten POWERPLAY Probleme mit dem "Berserker". Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht kleinzukriegen. Bernd Schiffer aus Grevenbroich weiß Rat. Wenn man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will. Jetzt einfach in das System (CH-010) quadden und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt. Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch nicht selber erwischt. vw

#### Corruption

Wohlf Arndt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Kranken-haus fest und wissen nicht, wie sie der Krankenschwester entkommen können. Anscheinend sind die auten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht, die immer noch bei uns eintrudeln. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubieten hat, sofort ein-

#### Legend of Faerghail

Frank Noe aus brücken hat ein paar Probleme im Reich von Faerghail. Wer kann ihm folgende Fragen beantworten?

Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, Level II?

Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses, Level III?

Wie lautet die Lösung. auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

Wo sind die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide, Level IV?

Hat jemand eine Lösung für diese Probleme?

#### Legend of Zelda

Das gute, alte "Legend of Zelda" wird immer noch mit Begeisterung gespielt. Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce" beisammen. Das einzige, was Ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterhelfen?



#### Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie Ihr Eure Energie wieder auffrischen könnt. Springt man von Etage A nach Etage B

und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind nicht nur alle Monster (bis auf die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die Energiefelder und die Monster-Kill-Felder, Ist man also in Energienot läuft man einfach zum nächsten Teleporter und springt solange zwischen den Etagen hin und her, bis der Energievorrat wieder aufgefrischt ist. Oft erscheinen einige Energiefelder in dem Raum, in den man teleportiert wird.vw

#### After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle 'After Burner"-Piloten.

Das Spiel mit "Backspace" anhalten, dann AGES (Sega rückwärts) eintippen... Man sollte jetzt ein digitalisiertes "Hooray" (=Hurra) hören und von vorne anfangen. Nun kommt man mit "«" in den vorhergehenden Level und mit "»" in den nächsten.

Das Spiel wieder mit "Backspace" anhalten und "Thunderblade" eintippen. "«" und "»" funktionieren jetzt auch und zusätzlich: G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben.

#### Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonski aus Neckar-Gemünd. Nachdem Ihr das Spiel geladen habt, einfach "SMURF" eingeben. Wenn Ihr anschließend F2 oder F3 drückt, habt Ihr unbegrenzte Lebensenergie für Eure Kämp-

#### Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brinkum will Euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt Ihr "JC IS THE BEST" ein. Wenn Ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt Ihr einen Level weiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm getötet. Die Control-Taste tötet das Monster in der Bonusrunde.vw

#### Impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfelfing hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole". In der High-Score-Liste tippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen. "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln laufen kann. Gebt Ihr "Commando" ein, könnt Ihr die jeweilige Waffe solange behalten, bis Ihr eine neue findet. "Lumbajak" verdoppelt Eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie).

#### Das Magazin

Andreas Zeilingen aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden:

HEIMDAL **TSCHAKO ATACAMA NEMESIS** CHANGAL ZWINGER CYCLAME WW

#### Deathtrack (MS-DOS)

Florian Müller aus Neckartenzlingen hat einen Tip für PC-Benutzer.

Habt Ihr ein Auto ausgewählt, dann solltet Ihr Euch dreißig der kleinen Caltrops kaufen und dann das Spiel "restarten". Wenn man nun dasselbe Auto nimmt, hat man die Caltrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben). vw

#### X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out" Cheat. Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, müßte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren. Hier die neuste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinen grünen Satelliten und geht damit auf die Credit-Anzeige. Jetzt drückt man den Feuerknopf und schon sollte man 500 000 Credits erhalten.



Auf diesem Foto seht Ihr Euren neuen Ansprechpartner für Videospieltips, -tricks und cheats - mich. Ihr seid gerade aus einem bisher unerforschten Dungeon-Komplex zurückgekehrt? Habt einem fiesen Weltraumschurken kräftig in die Achillesferse gestochen? Oder gar eine Schatztruhe, bis zum Deckel mit Sonderwaffen und Extraleben gefüllt, in Euren Besitz gebracht? Dann helft mit Euren Tips. Tricks oder Cheats auch den weniger erfolgreichen Spielern aus der Klemme. Damit Ihr Euch leichter von schwer erspielten Taktiken und hart ermo-

gelten Paßwörtern trennen könnt, werden wir für Videospiele einen gesonderten Tip des Monats vergeben. Aber denkt dran: Ohne Eure Kontonummer und Bankleitzahl können wir weder Honorare noch das "Tip Monats"-Preisgeld (500 Mark!) auszahlen. Ach ja, zum Super Grafx-Knüller "Ghosts'n'Ghouls" habe ich selbst noch einen Cheat: Wenn Ihr aufgefordert werdet, "Run" drücken, betätigt zusätzlich die Feuertaste I und Ihr gelangt in ein wirklich hilfsbereites Menü.

Bis nächsten Monat und viel Spaß, Winfried

#### Kid Icarus (Nintendo)

Einen Sonderlevel entdeckte Alexander Johannes bei "Kid Icarus". Interessiert? Dann gebt nach Einlegen des Moduls das Paßwort DANGER!!!!!! TERROR HORROR

#### Castlevania (Nintendo)

René Leither aus Schwechat zum Thema "Tips, kurz aber effektiv": Im Schloßhof einfach über die Tür springen, nach rechts weiter laufen und die jetzt erscheinende Schatztruhe einsacken.

#### Ordyne (PC-Engine)

Neben einem Nintendo und einem Mega Drive besitzt Christian Staab anscheinend auch noch eine PC-Engine. Sein Tip zu "Ordyne": Um in das versteckte Optionsmenü zu gelangen, muß man während des Titelbildes "Run" gedrückt halten und sechsmal die "Select"-Taste betätigen. Dann loslassen, dafür jedoch gleich-zeitig Knöpfe "1" und "2" drücken. Jetzt befindet man sich bereits im Optionsmenü. Musik, Level und Anzahl der gewünschten Leben können nun mit "Select" und "Run" angewählt werden. Das oran-

Nanu, ein weiblicher PC-Engine-Fan? Sandra Ellena erspielte eine komplette Paßscodeliste für Hudsons "Be Ball". Als Ergänzung zu den "Be-Ball"-Tips aus PP 8/90, hier alle 50 Levels auf einen Blick.wi

ge Raumschiff erhält man, indem man Knopf "1" bis zum Erscheinen des Wortes "Kana" gedrückt hält. Be Ball (PC-Engine)

Level	Code	Level	Code	Level	Code
2	427101	21	553124	40	210357
3	900002	22	655025	41	300340
4	210313	23	057417	42	553151
5	443104	24	320337	43	964052
6	765005	25	210320	44	364343
7	167437	26	443131	45	427154
8	230317	27	874032	46	631055
9	320300	28	274323	47	103467
10	573111	29	517134	48	344347
11	944012	30	701035	49	274370
12	344303	31	013407	End-	810062
13	407114	32	254323	gegner	
14	611015	33	344350		
15	123427	34	407141		
16	364307	35	920042		
17	254330	36	230353		
18	537121	37	463144		
19	830022	38	745045		
20	300333	39	147477		

#### Rambo III (Sega Mega Drive)

Schwierigkeiten mit dem zweiten Level von "Rambo III"? Hans-Jürgen Grahl aus Holzwickede entdeckte einen Geheimgang, mit dem man den Level vorzeitig verlassen kann, nachdem die Geiseln befreit worden sind. Zuerst befreit man die beiden Geiseln links. danach die Geisel rechts oben. Genau dort an der linken Wand legt Ihr drei Bomben.

Die Wand wird, wie nicht anders zu erwarten, weggesprengt, und Ihr gelangt zum Exit, ohne Euch lange mit dem Labyrinth herumärgern zu müssen.

### Tiger Heli (Nintendo)

René Leither, die Zweite: Bei "Tiger Heli" einfach gleichzei-"A", "B" und "Start" drücken, und schon kann ein Spiel auch nach dem Verlust aller Leben an gleicher Stelle fortgesetzt werden.

#### Lord of the Sword (Sega)

Torsten Wilbert aus Krefeld hat alle Rätsel, Aufgaben und Kämpfe des Sega-Moduls "Lord of the Sword" heil überstanden und bietet uns hier seine Komplettlösung. Here we go: Zu Beginn von Harfoot nach Amon reisen, um vom dort lebenden Zauberer ein Buch entgegenzunehmen. Dann weiter zum Ulmo Forest. wo einem der sprechende Baum gerne verrät, daß der Tree of Marill im Namo Forest

steht. Diesen bekämpft und besiegt man, und schon kann die erste der drei Hauptaufgaben des Spiels als erfüllt betrachtet werden. Daraufhin reist man von Pharazon nach Ithile, wo der Bürgermeister des Ortes den Spieler über zwei kampflustige Sumpfgeister des Cram Bogs aufklärt. Hat man diese vernichtet, erhält man zur Belohnung in Ithile den Bow of Bravery, Jetzt wird es Zeit. nach Amon zurückzukehren. Von dort weiter nach Dwarle. wo man vom Verschwinden der Tochter des Bürgermeisters von Lindau erfahren wird.

Weitere Informationen sammelt man am besten direkt in Lindau: Die Piraten der Falas werden für das Verschwinden des Mädchens verantwortlich gemacht. Hat man diese gefunden, besiegt und so das Töchterlein befreit, sollte man sich schleunigst auf den Weg ins Elder Castle machen, um dort gegen fünf weitere Gegner anzutreten. Nach diesem Kampf kassiert man dann erst einmal ein paar Kräuter als Belohnung ein; diese werden sich später im Kampf gegen die Statues of Evil als sehr nützlich erweisen. Nach Dwarle zurückgekehrt, erfährt man, daß Mt. Morgos mit dem Berg des Feuers identisch ist. Dann zum dritten Male nach Amon: Dort wird man über die Existenz eines Weges von Pharazon in die Balale Berge aufgeklärt. In Pharazon sollte man zuerst das Haus mit der offenen Tür betreten, um eine geheime Treppe zum Erscheinen zu bringen. Den gewiesenen Weg bis zum Wegweiser folgen, dann dem linken der drei Wege folgen. Bald hat man das Höhlenlabyrinth des Dark Suma erreicht. Dark Suma, der sich in den hintersten Winkel seiner "Behausung" zurückgezogen hat, muß natürlich besiegt werden, damit auch die zweite Aufgabe erfüllt ist. Danach kann man dann wieder nach Dwarle zurückkehren, um dort den Auftrag, die Monster des Mt. Morgos zu besiegen, entgegenzunehmen. Vernichtet man diese Kreaturen, zerstört man damit auch gleichzeitig das Buch.

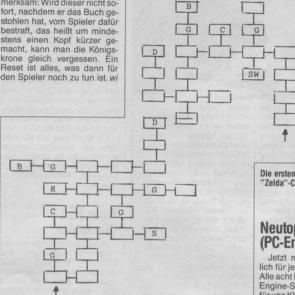
Ein erneuter Besuch in Dwarle enthüllt, daß Shagart die Wiederherstellung von Ra Goan plant. Jetzt sollte man sich erst einmal nach Amon aufmachen, um dort das Luna Sword als verdiente Belohnung für die Vernichtung des Buches in Empfang zu nehmen. Jetzt muß man sich ei-

gentlich nur noch zwei wichtige Informationen beschaffen: In Pharazon wird man vor einer großen Anzahl bösartiger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Bürgermeisters, daß es zwischen Dwarle und Shagart eine Abkürzung gibt. Das entscheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt. Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Foe Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf ge-gen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Stelle. Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabe!), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also getrost sparen.

Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulations! Ach, ja: Torsten machte uns

AD&D

noch auf den "Buchdieb" aufmerksam: Wird dieser nicht sofort, nachdem er das Buch gestohlen hat, vom Spieler dafür bestraft, das heißt um mindestens einen Kopf kürzer gemacht, kann man die Königskrone gleich vergessen. Ein Reset ist alles, was dann für den Spieler noch zu tun ist. wi



Die ersten beiden Dungeons des "Zelda"-Clones "Neutopia"

S

#### Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein. Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartographierte für uns Klaus Dersam aus Hannover wi

Software fuer den richtigen Drive Nur Versand Kein Ladenverkauf

#### AMIGA-SEGA

63,00 | Police Quest 2

73.00

73,00 | Hammerfist

r	Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Pool of Radiance	63,00
ı	Balance of Power	19,00	Heroes of the Lance		Populous	66,00
Г	Bard's Tale I	32,00	Hilfsfar dt.		Powermonger	66,00
	Bard's Tale II	60,00	Hitchhikers Guide	46,00	Projectyle	66,00
	Bloodwych	63,00	Hount of Shadow	66,00	Questron 2	53,00
	Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Red Storm Rising	66.00
	Boulderdash Cornstr.		Indiana Jones 3 - Adv.			63,00
	Bundesliga Manager	53,00	Iron Lord	66,00		26.00
	Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Space Quest 3	80.00
	Castle Master	56,00	Jumping Jack Son	51,00	Space Rouge	73,00
	Champions of Krynn	66,00	Kampfgruppe	39,00		26,00
	Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Super Wonderboy	32,00
	Chuck Yeager's		Kick off 2		Sword of Aragon	73,00
	AFT V2.0	66,00	Kind of Magic 2	60,00		
	Cin & Gribbage	73,00	Kings Quest 4	73,00		26,00
	Colonel's Request	93,00	Klax	49,00	The President is missing	
	Conqueror	66,00	L&M Spiel		Their finest hour	73,00
	Conquest of Camelot	93,00	Legend of Fairghail		Theme Park Mystery	63,00
	Damocles	63,00	Leisure Suit Larry 3		Time & Magic	26,00
	Deja Vu 2	63,00	Little Computer People		Turn it	46,00
	Demons Winter	60,00	Loom		Turrican	53,00
	Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine		Two to one	46,00
	Dungeon Master dt.	63,00	Lurking Horror	46,00		46,00
	Dungeon Quest Elite	63,00	Midwinter		Ultima 4	63,00
		66,00	Might & Magic 2		Ultima 5	73,00
	Emerald Mine 3 Prof	26,00	Millenium 2.2	32,00		73,00
	Faery Tale	53,00	Neuromancer		Vermeer	63,00
	Fire & Brimstone	66,00	Oil Imperium		Wall Street Wizard	53,00
	Flintstones Fred	19,00	Omega Pirates		War in middle earth	53,00
	Halls of Montezuma	66,00		66,00		66,00
			Player Manager	53,00		73,00
	SEGA Master Sy:	stem 2	59,-	S	EGA Mega Drive 4	156

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4.00 - NN + 6.00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

#### ACHTUNG ÖSTERREICH!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen Mega Drive mit Spiel 6S 3490,ôS 3490, ôS 2990, ohne Spiel 
öS 2990
Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl 
öS 3890 Mega Drive Spiele schon ab öS 590.

NEC PC ENGINE Mehr als 70 Spiele lagernd! PC Engine mit Spiel

ohne Spiel 0S 2990,
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 0S 3790,
PC Engine Spiele schon ab 0S 399, PC Engine Spiele

PC Engine Super Grafx

Erleben Sie die neue Engine noch schneller Super Grafx mit Spiel "BATTLE ACE" OS 4490,-Super Grafx Spiel ab 6S 990 -

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100 % Automaten-Graphik. Man muß Sie einfach schon gesehen haben NEO GEO KONSOLE 65 8990

ab öS 3990.-

NEO GEO SPIELE

**ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!!!** Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen. An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen

Annenstraße 18 Telefon 0316/918968



- Starker Computergegner

· Anspruchsvolle Grafik

· Ausgeklügeltes Kampfsystem

· Steuerung über Joystick

Bestellnummer: C4/00801 Preis: DM 49 .--

Lieferung gegen Vorauskasse-Bei Nachi nahme zuzügl. 7.-DM NN-Gebühr

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

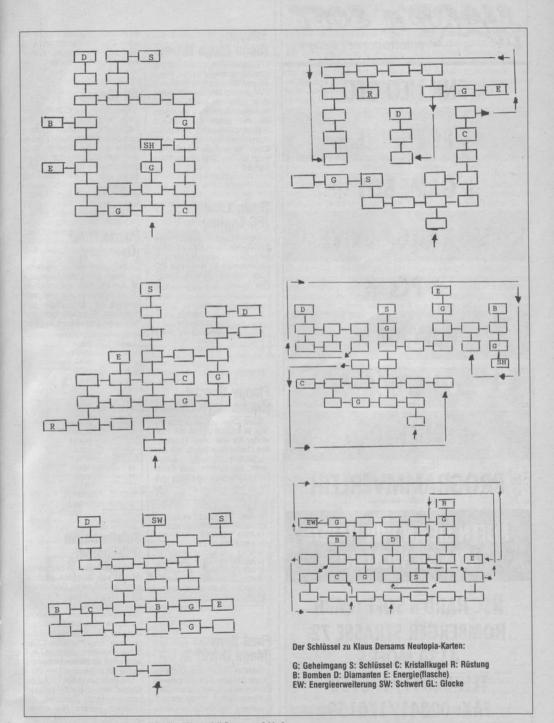
Rüdiger Rinscheidt-Buchholzstr.17-4755 Holzwickede

Telefon: «Werktags von 10.00 - 17.00»

☎ 02301/12647







Hier findet Ihr die restlichen sechs Kristalle: "Neutopia"-Dungeons 3 bis 8



**※ SNK NEO GEO ※** 

**\* PC ENGINE \*** 

**\* GAME BOY \*** 

**※ SEGA MEGA DRIVE ※** 

**\*PCs\*** 

**\* AMIGA \*** 

\* ZUBEHÖR \*

\* BÜCHER \*

\* PROGRAMMVERLEIH \*

nur IBM, AMIGA - kein Versand

RUFEN SIE AN, WIR HABEN
WAS SIE WOLLEN!

HSC HARD'n SOFT GMBH HOMBERGER STRASSE 72 4130 MOERS

TEL: 02841/170150 FAX: 02841/170159

#### Tatsujin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmal den Sprengstoffexperten HansJürgen Grahl zu Wort kommen. Er hat eine Möglichkeit gefunden, jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schmeißen, PauseButton drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederholt man, bis der Gegner den Geist aufgibt.

### Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Remagen überließ uns schon jetzt eine Liste mit Codes zur direkten Levelanwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie: wi

Level	Code
2	743000FSOL
3	54FGC0FJ74
4	kein eigener Code
5	OBKM34FSKJ
6	OSPGF4FBH4

#### Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadi-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. wi

Level	Code		
11 180D	21 AG03	31 AO01	
12 AA0D	22 Al03	32 AQ01	
13 AB05	23 AJ0B	33 AR09	
14 ABG9	24 AJGF	34 ARGD	
15 AC02	25 AJOD	35 ARO3	
16 ABKE	26 AK00	36 AS06	
17 AE02	27 AM00	37 AU06	
18 AFOA	28 AN08	38 AV0E	
19 AFGE	29 ANGC	39 AVG2	
20 AFDC	30 ANO2		

#### Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den ultimativen Continue-Trick für Taitos Bildschirmprügelei "Final Blow": Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button und Joypad nach oben drücken, dazu jetzt noch Starttaste betätigen und der schon verlorene Kampf kann fortgesetzt werden. wi

#### Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche, nehmt dort die Salami, dann die Katze. Geht danach ins Kinderzimmer, "paused" das Spiel und drückt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben.

## Puzzle Road (Gameboy)

Und nochmal Paßwörter: Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Grübelspiels "Puzzle Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balle aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? wi

Level	Code	
2	SHMT	
3	HAIA	
4	IRCG	
5	NUHO	
6	OSIN	
7	BUNO	
8	UGOU	
9	RIKR	
10	ETUA	
11	DENY	
12	ONOU	
13	IASU	
14	RTHC	
15	OSIH	
16	NUNI	
17	IKOI	
18	IIBD	
19	DTUE	

## Splatterhouse (PC-Engine)

Von Werwölfen in Stücke gerissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit. Daniel und Stefan Illger präsentieren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusiv ihrer Angriffstaktiken und Schwachstellen (harhar). Auf jeden Fall ist dieser Höllentrip nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse" bietet typische Geisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Hotz-



latte ausgeschaltet werden können, Fledermäuse, die in jeder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepertoires erfordern, sowie Schleimspeier, deren Auswurf (würg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten, diesen jedoch nicht überspringen!

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren. die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen... Also ein paar Schritte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangriff fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am ehesten in der Mitte des Bildschirms überlebt, Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszuteilen. Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gemetzels den Körper des Gehängten verläßt, um als letztes Monster des Levels einen Angriff den Spieler

Im zweiten Level geht's dann um einiges feuchter zu. Am besten hält man sich immer einigermaßen in der Mitte des Bildschirms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen. Unter den Gegnern befinden sich neben Schleimspeiern und der Kanalvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermonster. Die blitzartig auftauchenden Wassermonster mit einem Schlag töten, die Morgensterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf halbem Wege mit einem gut gezielten Schlag abfangen. Die angriffslustigen Einrichtungsstücke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren. Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn

ist jedoch (leider) nicht berechenbar, Danach ist der Angriff beendet und der bösartige Poltergeist macht einen Abflug durchs Fenster. Trotzdem sollte man auf den unsicher hängenden Kronleuchter achten. Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen. Diese springen unseren Helden an. können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden. Finden sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden. Ausweichen sollte man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke. da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird. Die Schrotflinte ist dann in jedem Fall verloren. Generell sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirklich nicht ausreichen sollte) mit "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben.

Jetzt schnell weiter zum vierten Level. Natürlich wieder massenweise Zombies und Fledermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll. Zwei Treffer und der Fall ist erledigt. Schwieriger ist es da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen. Diese verstecken sich im 5., 9. und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgereichter Sprungkick zur Begrü-Bung der fixen Kerle sowie ein dritter Treffer müßte genügen... Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner, der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Kreuz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2 Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt sprechen.

Als vollkommen überlaufen stellt sich dann Level 5 heraus: Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine wil-

## Paradise of Games

Baaderstr. 13, 8000 München 5 Telefon: 089/ 201 19 35 Fax: 089/ 201 24 69

### Wir liefern per Nachnahme "VERSANDKOSTENFREI AUS"

	Am	ST	PC
688 Attack Sub	79		89
Champions of Krynn	79		89
Codename Iceman	109		119
Dragonflight	89	89	
East vs West Berlin	79	79	79
F-19 Stealth Fighter		89	119
Flight of the Intruder			109
Heroe's Quest	109		119
Imperium	79	79	
Khalaan	79	79	79
Kick off 2	69,95	69,95	
Klax	54,95	54,95	
Larry 3	109	109	119
LHX Attack Chopper			109
Manhunter S. F.	89	89	109
Midwinter	79	79	79
Might and Magic 2	89		89
Paris Dakar Rallye	74,95	74,95	74,95
Pirates	79	79	74,95
Police Quest 2	109	79	74,95
Projectyle	79	79	
Railroad Tycoon			109
Starflight	74,95	74,95	
Their Finest Hour	89		89
Ultima 5	89	89	89
Ultima 6			109

Gameboy 169.-+ Spiele 49,95

#### Dies ist nur ein Auszug aus unserem Programm!!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Unser Telefon: 089 / 201 19 35

## KaroSoft

Jürgen Vieth

#### AMIGA

	1-7 IAI	IUA	
688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-	Life & Death	+ 69,-
A MOS; The Game Creator	105,-	Last Ninja II, dt. Anleitung	69,-
Battle Master, dt. Anleitung	79,50	Legend of Faerghail, kpl. deutsch	69,-
Budokan, deutsches Handbuch	69,-	Leisure Suit Larry III	95,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Loom, komplett deutsch	75,-
Carmen SanDiego, Handbuch deutsch		Manchester United, dt. Anleitung	64,-
Champions of Krynn, dt. Antg., 1 M		Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Chuck Yeagers, Handbuch deutsch	+ 69,-	Midwinter, deutsche Version	69,-
Codename Iceman 1 M		Might and Magic II	79,-
Colonel's Bequest 1 M		North & South, kpl. deutsch	66,-
Conquest of Camelot 1 M	B 95,-	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Damocles, Handbuch deutsch	69,-	Police Quest II	99,-
Dragonflight, komplett deutsch	79,50	Pool of Radiance	+ 69,-
Dragon Wars, kpl. deutsch	69,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Emlyn Hughes, Int. Soccer, dt. Anitg.	67,-	Rainbow Island, dt. Anleitung	64,-
Fighter Bomber, dt. Handbuch	75,-	Red Storm Rising, Handbuch deutsch	69,-
Flimbo's Quest, dt. Anleitung	69,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Secret of the Silver Blades	+ 69,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	Shadow of the Beast II	+ 88,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sherman M 4 Tank, deutsches Handb.	69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	+ 55,50	SIMCITY, deutsche Anleitung 512 K	67,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	+75,-	SIMCITY, Terrain Editor, dt. Anitg.	38,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64,-	Starflight, dt. Handbuch	69,-
Heroes Quest 1 M	B 107,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Imperium, Handbuch deutsch	69,-	Thunderstrike, dt. Anleitung	69,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Tie Break, kpl. deutsch	72,50
It C. From t. Desert, dt. Handb. 1 M	B 79,-	Turrican, deutsche Anleitung	55,-
It C. From the Desert, Data-disk	39,90	UMS II, Handbuch deutsch	+ 74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Khalaan, kompl. deutsch	69,-	Wings, Handbuch deutsch	79,50
Kick Off II, dt. Version	64,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-

#### ATARIST

Battlemaster, dt. Anleitung Block Out, deutsche Anleitung	69,- 64,-	Lin Wus Challenge, Anleitung dt. Loom, kol. deutsch	+ 59,-
Bloodwych inkl. Datadisk, dt. Handbuch		Manisc Mansion, kpl. dt.	69
Chaos Strikes Back	69	Midwinter, dt. Handbuch	69,-
Conquerer, dt. Handbuch	69,-	North & South, kpl. dt.	66
Damocles, Handbuch deutsch	69	Oriental Games, Anleitung deutsch	69,-
Dragon's Breath, deutsche Version	79,-	Pirates, dt. Handbuch	65
Dungeon Master, kpl. deutsch	69	Player Manager, dt. Version	55
Dragonflight kpl. deutsch	79.50	Populous, dt. Handbuch	65
Elite, dt. Handbuch	69	Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,-
Elvira, dt. Handbuch	+79,-	Rainbow Island, dt. Anleitung	51
Emlyn Hughes Int. Soccer, dt. Anita.	67,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Fighter Bomber, Handbuch deutsch	75	Secret of the Silver Blades	+ 69,-
Fighter Bomber, Mission Disk dt.	42	Sim City, deutsche Antig.	67,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67.50	Sherman M 4 Tank, dt. Anleitung	69,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Space Quest III	79,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	Starflight, dt. Handbuch	69,-
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	+ 55.50	STOS - The Game Creator, deutsch	105,-
F 19 Steatth Fighter, Handbuch dt.	75	STOS - Compiler	49,-
F 29 Retaliator, dt. Handbuch	64	STOS - Sorites	39,-
Full Metal Planete, dt. Handbuch	67	STOS - Maestro	62
Gravity, deutsches Handbuch	69,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	+ 75
Imperium, Handbuch deutsch	69	Tennis Cup, dt. Anleitung	69,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69	Thunderstrike, Anleitung deutsch	69,-
Italy 1990, Winners Ed. neu, dt.	55	Tie Break, kpl. deutsch	72.50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	UMS II, deutsches Handbuch	+74,50
Klax, deutsche Anleitung	51,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,-
Kick Off II, dt. Anleitung	64,-	Xenomorph, dt.	64,-
Larry III	95,-	X-Out, dt. Anleitung	55,-
Last Ninja II, deutsche Anleitung	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69

#### IBM

A 10 Tars Killer A 10 T		1 100	101	
M.1 Tank Platnon dt Anleitung * 88	Air Transport Pilote (Sublogic) Altomix* 688 Attack SUB* 688 Attack SUB* 688 Attack SUB* Block Out (Tetris shinish*) Block out (Tetris shinish*) Budokan, dt. Artebung Bunderiga Marsaper, kp. dt. Codername "Iceman", (Restpostern)* Codername "Iceman", (Restpostern)* Colonet's Bequest "Elley Face Off Icehockey* Fajor of Ticehockey* Fajor of Ticehockey* Fajor of Ticehockey* Fight of the Intruder* F. 15 Sprike Eagle B. F. 16 Sprike Eagle B. F. 16 Sprike Eagle B. F. 18 Sprike Eagle B.	95, 105, 64, 79, 69, 69, 68, 69, 7107, 69, 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50 91,50	Manhunter "San Francisco"  Manine Mansion, Rpl. desirch Manine Mansion, Rpl. desirch Manine Mansion, Rpl. desirch Manine Mansion, Rpl. desirch Chilopopi, Rpl. desirch Chilopopium, dt. Arleitung Police Quest 2" Police Quest 2" Populous Chilopopium Populou Distabili Populous Chilopopium Populous Chilopopium Populous Chilopopium Repon Re	69,-75,-69,-89,90 89,90 95,-64,-75,-75,-69,-89,90 85,90 85,90 85,90 85,-64,-75,-75,-75,-75,-75,-75,-75,-75,-75,-75
M 1 Tank, dt. Handbuch * 95 Bai Drucklanung noch nicht lieferber			- Bei Deutstehmung anch night fluferber	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS), VORKASSE 4,-- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 • POST-NACHNAHME 7,-• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: © 021 03-4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



de Jagd auf unseren armen Rick. Die mit Totenköpfen um sich schmeißenden Banshees holt man am besten mit einem Sprungkick aus der Luft, die schwebenden und hüpfenden Hände boxt man aus der Luft. wenn sie sich wieder auf einem Sprung in die Höhe befinden. Böse Fallen sind die an der Wand aufgehängten Bilder, in denen es sich scheinbar jeweils ein Geist gemütlich gemacht hat. Vorbeilaufen, dann schnell umdrehen und mit etwas Glück kann man diesen Geist noch beim Verlassen seines Bildes die Faust "spüren" lassen. Der idealer Weg: Es empfiehlt sich, die Leiter hinter den Händen nach unten zu steigen, die Wassermonster niederzukämpfen und die nächste Leiter nach unten zu nehmen. Darauf muß man gegen den "Boogey-Man" antreten. Diesen geht man am besten (nachdem man den ersten Zombie erschlagen hat) mit einem Sprungkick an. Er wird daraufhin versuchen, sich in die linke Ecke des Bildschirms zu verziehen. Auf jeden Fall abfangen, da er sonst unverzüglich mit dem Wiederbeleben von Zombies beginnen wird. "Boogey-Man" wird sich, nachdem er hoffentlich wieder Ricks Faust zu spüren bekommen hat, jetzt auf den Weg in die rechte Ecke machen... Das Hin- und Hergelaufe muß leider bis zum Tod des Gegners fortgesetzt werden. Nach diesem Zwischenspiel setzt man. alles niederkämpfend, seinen Weg nach unten fort. Zum Endgegner des Levels diesmal nur soviel: Er besitzt zwei Leben. Außerdem wird Rick noch vor Ende des fünften Levels die Gnade zuteil, einen Blick auf seine Freundin werfen zu dür-

Widerliche Bläschen, die ebenso abstoßende Mini-Monster beherbergen, machen Rick den sechsten Level zur Hölle. Generell sollte man versuchen, diese Blasen mit einem Flugkick abzufangen, bevor sie den Boden erreichen. Klappt das einmal nicht, sofort den Boden mit einem Fußfeger von Mini-Monstern säubern. Unnötig zu sagen, daß es diese kleinen Ungetüme ebenfalls auf Ricks Lebensenergie abgesehen haben. Das Herz (Endgegner des Levels) sollte man solange mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln attackieren, bis ihm die schon bekannten Bläschen entsteigen. Diesmal ist besonders

wichtig, keine der Blasen auf den Boden gelangen zu lassen. Hat man sich gegen alle Blasen bzw. Monster erfolgreich zur Wehr gesetzt, kann man sich wieder dem Herz widmen. Hat man dieses auch vernichtet, steht einem "nur" noch der siebte und letzte Level bevor...

Brennende Baumstämme und Feuermenschen, beide von der unzerstörbaren Sorte müssen übersprungen werden. Besonders gemein sind hierbei eine Zweier-sowie eine Dreierkombination von Baumstämmen. Letztere rollen iedoch, sobald man sich ihnen langsam nähert, einzeln an. Schließlich das Finale: Der Endgegner, der sich, von Rick erweckt, daran macht sein Grab zu verlassen, entpuppt sich dabei als nicht gerade klein. Sein unansehnliches Haupt taucht als erstes aus dem Grabe auf. Darauf einschlagen und dabei auf die Erdteile achten, die durch die Auferstehung des Bösewichts emporwirbeln. Der Kopf wird sich nach diesem ersten Schlagabtausch wieder zurückziehen. Dafür muß sich Rick jetzt gegen die beiden riesigen Pranken des Monsters verteidigen. Die linke wird zuerst nach Rick greifen, wenig später die rechte. Beide sollten iedoch hart angegangen werden. Danach wird der Kopf ein zweites Mal (an einer anderen Stelle) auftäuchen. Danach wieder die beiden "Hände" usw. usw. Schließlich wird der Augenblick gekommen sein, an dem sich nur noch einer der beiden Kontrahenten auf dem Schlachtfeld befindet...

Gut, auf den Abspann muß hoffentlich nicht noch extra eingegangen werden, und so bleibt nur noch viel Glück und angenehme Nächte zu wünschen. Ach ja: Hals- und Beinbruch!

#### Shinobi (PC-Engine)

Netter, kleiner Bonus für die Pazifisten unter den Videospielern: Wer es tatsächlich schaffen sollte, den ersten Level zu überleben, ohne einen einzigen Gegner zu töten, erhält dafür satte 20000 Punkte sowie zwei Extraleben. Das meinen zumindest Daniel und Stefan Illger aus Rösrath, die ansonsten weniger zimperlich mit ihren Sprites umgehen (siehe "Splatterhouse"-Tips).

wi



n dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschrieben.

Heute startet nun der dritte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspielknüllers gibt's dann einen besonderen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebensowenig fehlen wie Kniffe. um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder seine Party nachhaltig zu verbessern.

mh/vw

#### Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächtigen Corak; jetzt ist sie seine letzte Ruhestätte. Hier sammelten sich die finstersten aller Untoten, die das ehemals Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels
Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

# Might & Magic II

so wunderbare Laboratorium in eine heruntergekommene Heimstatt ruheloser Geister verwandelten.

Abenteurer benötigen einen Paß, um die letzte Ruhestätte Coraks zu besichtigen, und nur

Geistlichen ist es gestattet, seinen Leichnam zu sehen. Nur der tapfere Lloyd, einer von Coraks Gefährten, bleibt in der Höhle verborgen, um sein Wissen an die weiterzugeben, die gewillt sind zu lernen.

#### Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Region bekannt. Gerüchte über endlose Korridore und dämonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron. Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft und Macht sind.

#### Ice Cavern

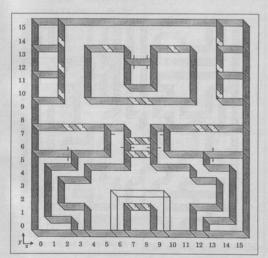
Diese verlassene Höhle ist Zuflucht für verzweifelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier gelagert und schärfstens bewacht. Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dienlich ist.

#### Sarakin's Mine

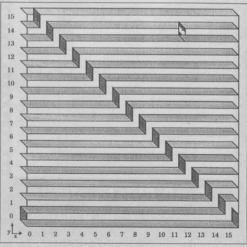
Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine unglaublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern; wurde auf der verzweifelten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb. Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim.

#### Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeitimperium. Murray verfügt über ausgezeichne-



Corak's Cavern: Grab und letzte Ruhestätte von Corak



Square Lake Cavern: Höchste Vorsicht ist geboten

#### **Groß Electronic**

#### Hardware - Software - Zubehör

Spiele	AMIGA 59,90 *	ATARIST		MS-DO
Addidas Championchip Footb. Aupiti Island	61,90 *	47,90 ° 61,90 °	39,90 *	
Back to the Future 2	61.90*	61,90 *		79.90
Back to the Future 2 Block Out	54.90 *	61,90 *		61,90
Budokan	67,90 *			79,90 61,90 67,90
Cabal Carmen Santiego Castle Master	59,90 *	47,90 *	39,90 *	
Carrier Santiego	67,90 59,90 *	49,90 *	39,90 *	67,90 61,90
Chaos strikes back	03,50	61.90	30,00	01,00
Chicago 90	61,90 *	61,90 47,90 *		47.90
Conquest of Camelot	86,90			98,90
Dragonflight	71,90	63,90		81,90
Drakkhen	67,90 *	64,90 *		69,90
Dungeonmaster dt. East vs. West-Berlin 1948 Elvira – Mistress of the Dark	67,90 ° 67,90 ° 67,90 °	63,90 64,90 * 67,90 * 67,90 *		
Elvira - Mictrose of the Dark	71.90	67,90		67,90
Emlyn Hughes Intern. Soccer	71,90 61,90 *	61.90 *	36,90 *	79,90
F-Motion	49.90 *	49.90 *	39,90 *	61,90
Escape from the Planet F-16 Falcon F-29 Retaliator	47,90 ° 71,90 °	47,90 * 63,90 *	39,90 "	61,90
F-16 Falcon	71,90 *	63,90 *		79,90
F-29 Retaliator	59,90 "	59,90 *		
Flimbo's Quest	61,90 *	07.00 *	39,90 *	
Flood Full Metal Planet	67,90 * 59,90 *	67,90 * 59,90 *		61.00
Future Wars	59,90 *	59,90 *		61,90
Future Wars Grand Prix Circuit	67.90	39,00	39.90 *	61,90
Hard Drivin'	67,90 49,90 *	49,90 *	39,90 *	61,90
Imperium	67.90 *	67,90 ° 67,90 °		
Indiana Jones Adventure	67,90 *	67,90 *		74,90
It came from the Desert dt.	79,90 *			
- Ant Heads Datadisk	39,90	01.00	45.00	00.00
Italy '90 (U.S. Gold) Khalaan	61,90	67.90	45,90	61,90
Kick Off 2	67,90 * 61,90 *	61,90 67,90 * 61,90 *	39,90 *	67,90 54,90
Kings Quest 4	81.90	86.90	00,00	86,90
Klax	47,90 *	86,90 47,90 *	39,90 *	59,90
Knights of the Crystallion	71,90 *			
Kult	59,90 *	59,90 *		59,90
Last Ninja 2	61,90 *	61,90 ° 74,90 °		61,90 74,90
Legend of Faerghail dt. Leisure Suit Larry III	74,90 *	74,90 *		74,90
LHX Attack Chopper		86,90		98,90
LOGO	61,90*	61,90 *	39,90 *	104,90 61,90
Loom	74.90 *	74 90 *	00,00	74,90
Lost Patrol	59,90*	59,90 *		
Maniac Mansion	59,90 * 67,90 *	59,90 * 67,90 * 49,90 *	54,90 *	67,90
Manchester United	61,90 *	49,90 *	39,90 *	67,90
Microprose Soccer	61,90 *	61.90 *	54,90 *	63,90
Midnight Resistance Midwinter	59,90 ° 67,90 °	59,90 ° 67,90 °	39,90 *	74.00
North and South	59,90	59,90 *		74,90
Nuclear War	61,90	38,80		61,90 ° 71,90
Oil Imperium	54,90 *	54,90°	39,90 *	54,90
Pipemania	61.90 *	49,90 *	39,90 *	61,90
Pirates	61,90 ° 61,90 °	61,90°	47,90 *	61,90
Plaque	61,90*			
Populous	67,90 *	67,90 *		67,90 *
Populous (Promised Lands)	39,90 * 67,90 * 67,90 *	39,90 ° 67,90 ° 67,90 °		39,90
Powermonger Projectyle	67.90	67,90		
Railroad Tycoon	07,00	07,80		89,90
Rainbow Island	59,90 *	47.90 *	39.90 *	05,50
Rick Dangerous 2 Rings of Medusa	67,90	47,90 ° 67,90	39,90	67,90
Rings of Medusa	67,90 61,90 *	61.90	41,90 *	61,90
Rings of Medusa (monochrom)		61,90 ° 61,90 °		
Rock'n Roll	61,90 *	61,90 *	39,90 *	61,90 *
Shadow Warriors	59,90 *	47,90 ° 81,90 71,90 °	39,90 *	
Shadow of the Beast Sim City	81,90 67,90 *	81,90 71.00 *	47.00 *	67.00
- Terrain Editor	39,90 *	71,90	47,90 *	67,90 °
Sly Spy	59,90 *	47,90 *	39,90 *	39,80
Sorcerian	70,00	16.100	-0,00	98,90
Test Drive II	67,90		45,90	67.90
Their finest Hour	74.90 *	74,90 ° 61,90 ° 47,90 °		74,90 *
Tie Break	61,90 * 47,90 *	61,90 *	39,90 *	
Toyottes	47,90 *	47,90 *		
Turrican	54,90 *		39,90 *	
TV Sports Basketball dt. Ultima V	79,90 *	71.00	61.90	71.00
Ultima VI	71,90	71,90	52.90	71,90 79,90
Services of t	74.90°		02,00	75,50
Unreal				59,90 *
Unreal Welltris	59.90 *			
Unreal Welltris Xenon II Zak McKracken dt.	59,90 ° 64,90 67,90 °	64,90 67,90	54,90 *	64,90 67,90*

		Zubehö	r	
Disketten No Name	5,25*	2D	10er Pack	5,50
	5,25"	HD	10er Pack	16.50
	3,5"	2DD	10er Pack	12.50
	3,5"	2HD	10er Pack	28,50
Speichererweiterung A	miga 500 5	12 KB mit U	hr abschaltbar	160.00
Externes Laufwerk Am	iga 500 3,5°	abschaltba	t.	199,00
Externes Laufwerk Ata	ri ST 3,5° al	bschaltbar		199.00

" = deutsche Anleitung – Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck, +5 DM) Fordem Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!! Telefonische Best.: Montag - Sonntag, 10 Uhr - 24 Uhr (Anrutbeantw.)

#### **Groß Electronic**

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917 Postfach 1213

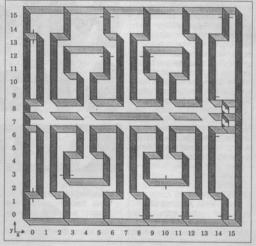
D-8350 Plattling Fax 09931/8876



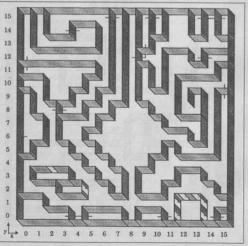
te Informationskanäle und hält zahlreiche Hinweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken. Er hat freundlich gesonnenen Abenteurern vieles zu bieten: Seine Zaubertränke "Power Oil" und "Goofy Juice" sind vielleicht die wirksamsten im heutigen Cron. Aber seid gewarnt: Jeden Dieb bestraft er ohne Mitleid.

#### Druid's Point Cavern

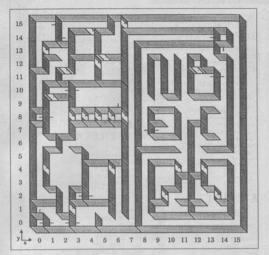
Ursprünglich errichtet als ein Zentrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten. Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente



Ice Cavern: Letzte Zuflucht für einsame Monster



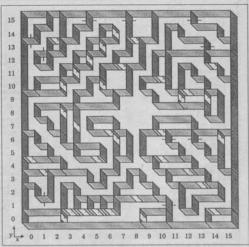
Sarakin's Mine: Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern: ein Platz für müde Helden

von ihrem ursprünglichen Studium abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens ist Horvath, ein mutierter Mensch. Ein ehrwürdiger Druide, die

letzte Hoffnung der alten Garde, wird ieden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzustellen.



Druid's Point Cavern: Druiden warten auf Eure Hilfe

#### Forbidden Forest Cavern

Dieser früher unberührte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angeführt von zwei Drachen, führt ihre Vernichtungsfeldzüge von dieser Höhle aus. Der Drachenführer - der Überlieferung nach ein Eisdrache - soll von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurteilt worden sein: ei-

#### SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONS



Core Grafx Super Grafx CD-ROM "Handy Engine" Handheld

**NEO GEO** 

#### Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?

#### Wir haben das Gegenmittel!

Was bieten die einzelnen Systeme? Welche Spiele, welches Zubehor gibt es? Was ist der Unterschied zwischen "PAL" und "RGB"?

Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten, supergunstige Gebrauchtartikel, Sonderangebote. Spezialzeitschriften und, und, und

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer, kostenloser und unverbindlicher Gesamtkatalog mit vielen Fotos. Heute noch anfordern!

Oder für Sofortinformation rufen Sie uns einfach

0 53 24 / 20 01



16-bit MEGA DRIVE/GENESIS Master System 'Game Gear' Handheld





Game Boy

Ihr Videospiel-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 20 01



## GALAXY

PC ENGINE	9
PC Engine Super Grafx Battle Ace Grandzoert PC Engine Core Grafx RGB	499,- 99,- 99,-
+ 1 Spiel	399,-
Joyboard XE Joyboard PC CD-ROM	149,- 199,- 699,-
Darius*** Final Zone II*** Shanghai II* Wonderboy Monsterlair***	119,- 119,- 119,- 99,-
Beach Volley Devil Crash*** Dondokodon So Ghouls'n Ghost*** Hell Journey** Lode Runner Haniac Mrestling Hinja Spirit** Rastan Sage II* Super Star Soldier*** Xevious PC Engine Fan	99,- 99,- 159,- 109,- 109,- 99,- 109,- 109,- 109,- 15,-
u.v.a.	

#### **SEGA MEGA DRIVE**

OLGA MILGA DI	HA.
PAL-Konsole + 1 Spiel PAL-Konsole ohne Netzteil Joyboard ST Arcade Power Stick	399, 279, 99, 139,
Afterburner Batman** Cyberball E-Swat Ghostbusters** Phellos* Rastan Saga II Shiten Hyooh* Super Honaco GP*** Thunderforce III*** u.v.a.	99, 109, 99, 99, 99, 99, 99, 99, 99,
The state of the s	-

#### GAMEBOY

Batman**	59
Cast levania**	59
Double Dragon II**	59
Nemes1s***	49
Pipe Dream**	59
Puzz leboy***	49
Puzznic***	59
Teenage Mutant Ninja Turtles	59

#### SNK NEO GEO

SNK NEU GEU	1
NEO GEO Konsole Memory Card Controller	849, 79, 179,
Baseball Golf Magician Lord Nămjä9@5mbat Riding Hero	449, 549, 449, 449, 549,

#### COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
Ax1s	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command IB	M/Atari ST/Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan Chuck Yeagers AFT	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amios
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus	PC Engine
F19 Stealth Fighte	er Amiga
Falcon MDisc II	Atari ST/Amiga
Flight of the Inti	r. 99 IBM
Hellfire Sec	a Mega/PC Engine
Int Soccar Chall	Atunt CY/Amina
Insector X	Sega Mega Drive
Klax Sega	a Mega/PC Engine
Moomwa lker	sega mega urive
Populous	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Sega Hega Drive
Silent Service II	99,- IBM
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
Their Finest Hour	79,-Atari ST
Ultima V	89,- Amiga
Varis III	PC Engine CD
Wings	79,- Amiga

#### C64 DISK

Adidas Championship 4
Atomix Boxing Manager Grack Down 4
Die Hard 5
E-Motion 4 F-16 Combat Pilot 5
F-16 Combat Pilot 5 Footballman. Worldcup Ed. 4
Int. 3D Tennis***
Italy 1990 5
Kick Off II
Manchester UTD. 4
Might & Magic II
Secret of Silver Blade** 7: Ski or Die* 4
Space Rogue*
Starflight* 4
Turrican 4
Vendetta*
u.v.a.

#### C64 SUPER STARS

CO4 SUPER STA	HS
Bards Tale III* Champions of Krynn*** Curse of the Azure Bonds*** Dragon Wars*** Microprose Soccer** Pool of Radiance*** Silent Service* Stealth Fighter* Ultima V***	59, 75, 75, 49, 55, 55, 55, 75,

#### ATARIST SUPER STARS

Chaos strikes back*** Dragonflight*** Dungeon Master***
Emlyn Hughes Int. Soccer*** F-16 Falcon***
F-16 Falcon Mission Disc*** F-19 Stealth Fighter***
F-29 Retaliator**
Indiana Jones Adv.*** Int. 3D Tennis*
Kick Off II*** Last Minja II**
Popolous*** Popolous Data Disc***
Rings of Medusa*** Sim City**
Ultima V***

#### ATARI ST

All lime ravourites
Atomix
Bomber Mission Disc
Castle Master
Chronoquest II
Crack Down
Damocles*
E-Motion
Fire & Brimstone*
Footballman, Worldcup Ed.
Ghost'n Goblins*
Gold of the Americas*
Hammerfist
Impossamole
Italy 1990
Kalahaan
Klax*
Leisuresuit Larry III*
Projectyle
Resolution 101*
Tennis Cup*
Thunderstrike
Tie Break*
World Cup 1990
u.v.a.
IBM
IDIVI

	IDIVI	
	AlO Tank Killer** Bad Blood**	
	Bomber Mission Disc	
	Centurion Emporer of Rome*	
	Champions of Krynn***	
	Conquest of Camelot**	1
	Dragon Strike	
	Gunboat	
÷	Heroes Quest**	1
	Indiana Jones Adventure***	
	Last Ninja II**	
	Legend of Faerghail***	
	LHX Attack Chopper***	d
	Hight & Magic II*	
	Popolous***	
	Popolous Data Disc***	3
	Powerdrift	
	Railroad Tycoon***	
	Resolution 101	10

## Revolution Rings of Medusa\*\*\* Secret of Silver Blade\* Sim City\*\*\* Their finest Hour\*\*\* Thunderstrike Tiebreak Ultima VI\*\*\* Wolfpack\*

u.v.a.	18			
ADLIB	Sound	Card		ΔV

#### AMIGA SUPER STARS

Budokan**	75,
Champions of Krynn***	79,
Damocles*	75,
Dragonflight**	89,
Dungeon Haster 1MB***	79.
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,
F-16 Falcon***	79.
F-16 Falcon Mission Disc***	59.
F-29 Retaliator**	75,
Imperium**	79,
Indiana Jones Adv.***	69,
Int. 3D Tennis**	69,
Kalser*	109,
Kick Off II***	49,
Last Minja II**	69,
Legend of Faerghail*	79,
Loomes	79,
Pirates***	
Player Manager*	79,
Popo lous***	59,
	69,
Popolous Data Disc***	39,
Rings of Medusa***	79,
Sim City**	79,
Their finest Hours	79,
TV Sports Basketball**	79,

#### AMIGA

AIVIICIA	_
Apprentice Chrono Quest II Codename Iceman* Colony* Combo Racer Conquest of Camelot* Flimbos Quest Flood Ghost'n Goblins*	67977966597595
Heroes Ouest*	9
Kalahaan	7
Klax**	5
Leisuresuit Larry III*	9
Lin Wus Challenge	5
Hanchester UTD.	6
Hight & Hagic II*	8
Plague Projectyle	5778
Resolution 101*	7
Red Storm Rising	9
Sword of Aragon**	7
Tennis Cup**	7
Teenage Mutant Ninja Turtles	7
Thunderstrike	7
Tie Break**	6
Triad III***	7
Turrican*	5
Unreal* Venus Fly Trap	7 5
venus ray arap	3

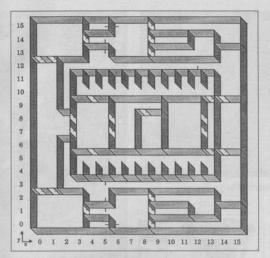
Bemerkung: 1-3 Sterne (\*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Machnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

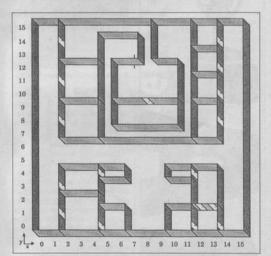
Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straβe, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

089 / 7605151



Forbidden Forest Cavern: eine Bastion des Bösen



Dawn's Mist Cavern: ein Hotel für Monster

ne Mission, die besonders für Paladine interessant sein dürfte. Ein weiser Rat: Bleibe diesem Ort fern, wenn Du nicht selbstmörderische Absichten hegst, diese Armee ist riesig und stark.

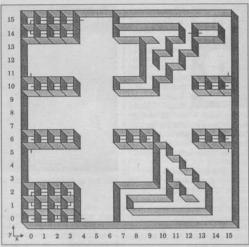
#### Dragon's Dominion

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was passiert, wenn sich über hundert Drachen entschließen eine organisierte Gemeinschaft zu bilden!? Nun, tretet ein in ihr Heim, und Ihr lernt es auf die schmerzhafte Art! Dieses chaotische Königreich bewahrt die kostbarnigreich bewahrt die kostbar-

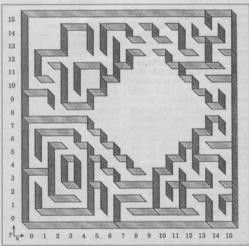
sten Schätze von ganz Cron. Die Drachen beunruhigt ein Diebstahl möglicher übermäßig, mächtige Wächter bewachen ihre gesamte Heimstatt. Der "Ancient Dragon", der die Regentschaft führt, wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertvoller Geheimnisse betraut, die sich um die Trefferpunkte drehen. Eine Lektion: Viele Ehrgeizige, die hier Reichtümer und Abenteuer suchten, haben das bitter bereut

#### Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsa-



Dragon's Dominion: die Wohngemeinschaft der Drachen



Gemmaker Volcano: Juwelen und Edelsteine satt

che, daß es nur menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, gründete sein ehemaliger Schützling Dawn die Nebelhöhle. Hier können sich geplagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen. Thematisch unterschiedlich gestaltete Räume bieten eine Vielfalt von Unterhaltungsmöglichkeiten, die selbst dem wildesten Geschmack gerecht werden. Außerdem ist Dawn ein Sammler von Artefakten, die er hier aufbewahrt. Stört die Monster auf keinen Fall bei ihren Vergnügungen, sie können Störungen im Urlaub auf den Tod nicht ausstehen.

#### Gemmaker Volcano

Diese Höhle bietet die reichhaltigste Auswahl an Juwelen
und Edelsteinen in ganz Cron.
Leider führt der Eingang durch
den geschmolzenen Kern eines aktiven Vulkans, und keiner
kennt den richtigen Weg. Der
uralte Edelsteinschleifer, der in
diesen furchtbaren Tiefen lebt,
fertigt kostbaren Schmuck und
mächtige Waffen, die Feuer in
sich tragen. mh/vw
Fortsetzung folgt

#### PLAYERS GUIDE

**Teil 2** 

ür alle Gral-Jäger geht's weiter mit dem "Play-ers-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot: the Search for the Grail". Hans

Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitet und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralssuche viel Spaß. mh/w

#### Die Lady im Eis – zum zweiten

Um nun ein zweites Mal sicher übers Eis zu wandern. müßt Ihr das Kristallherz benutzen. Am rechten Bildrand erscheint nun ein goldenes Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eisspalt zu nahe kommt. Mit diesem farbigen Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehnten Gegenstand (eben das Kristallherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren. Die Ladv führt unsern Helden zu einem blühenden Busch, Insgesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Liber Ex Doktrina" müßt Ihr die Fragen der jeweiligen Blume zuordnen. Aber Obacht, macht Arthur nur einen einzigen Fehler, wird er wie Launcelot in einen Eiszapfen verwandelt.

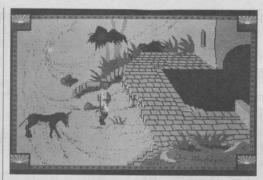
Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gefängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Gral in Jerusalem sei.

#### Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es ist auch der einzige Weg, um England zu verlassen. Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reiseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff. Nun geht Arthur samt Muli aufs Schiff.

#### Gaza

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt. Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzechter Nacht. Kaum ist er an Land, treten



Eine heilige Quelle sorgt in der Wüste für frisches Wasser

auch schon zwei eigenartige Gesellen an ihn heran. Jabir und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an.

Hier folgt Ihr am besten Hazm, der Euch zu einem weisen Mann bringt.

#### Al-Sirat

Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Gral und nach den Göttinnen. Daraufhin malt der alte Knabe sechs Symbole in den Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet Ihr diese Hieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr ernst nehmen.

#### Die Wüste

Am Rande der Stadt wartet Jabir, um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Schein auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsteren Burschen führen. Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasser vergiftet — also lieber noch etwas Durst erleiden. Um Jabir zu zeigen, wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert.

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach. Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Quelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen. Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht. Ebenfalls un-





In den Katakomben der Stadt Jerusalem

gesund ist das Wandern in die Tunnel, durch die das Wasser fließt

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Quelle Richtung Norden und kommt so nach Jerusalem.

#### Jerusalem

Erstes Tor: Am ersten Stadttor warten vier Burschen auf Arthur. Diese räuberischen Gesellen lassen sich aber durch die Gabe von vier Kupfermünzen besänftigen, so daß Arthur weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann. Am zweiten Tor steht wiederum ein Knabe, der Wegezoll fordert. Arthur wird es nun zu bunt, und er zieht den Säbel, aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

#### Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur seiner restlichen Barschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur nicht gerade glücklich. da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Wortes abseilt. Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Muli verscherbeln. Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäuferin. Dort ersteht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gan-



gibt's nicht nur Ratten

zes Goldstück. Wenn Arthur diesen genüßlich verspeist hat, kann er die geheimsten Wünsche der Menschen im Basar erfahren.

Mit diesem Wissen wird Arthur von der Verkäuferin losgeschickt, um Gutes zu tun. Als erstes kauft Arthur eine Heiligenstatue beim Souvenirshop. Diese Statue ist zwar teuer, aber wichtig. (Welcher Heilige gekauft wird, ist übrigens völlig egal.) Die Statue gibt Arthur dem Lampenhändler, der sich nun mit seinem Schwager wieder versöhnt und diesem einen Besen geben möchte. Arthur nimmt den Besen und geht zum Hotel, um dem Schwager des Lampenverkäufers den Besen zu geben. Nach kurzer Nacht in einem von Flöhen verseuchten Bett kauft Arthur wohlriechende Kräuter und Holzkohle (beides beim Lampenhändler) und gibt die Kräuter dem Fischverkäufer. Die Holzkohle ist für den armen Bettler bestimmt. Arthur kauft nun noch Getreide und einen Spiegel (den gibt's beim Töpfer) und eine dicke Lammkeule beim Schlachter. Den Spiegel bekommt Mari (sie wohnt über dem Waffenshop und muß erst gerufen werden). Nachdem Mari den Spiegel hat (einfach raufwerfen), fragt Ihr nach dem Schal, den Mari Euch nun hinunterwirft. Den Schal gebt Ihr dem Textilverkäufer. Die Lammkeule bekommt die Feldapfel-Verkäuferin, die daraufhin das Bettelkind vor ihrem Stand adoptiert. Vor dem Haus von Mari findet Ihr nun eine hübsche Braut, die leider weint, weil ihre Tauben weggeflogen sind. Arthur streut nun das Getreide aus, und die Tauben wandern wieder in den Käfig. Jetzt hat Arthur alle Proben der Apfelverkäuferin bestanden und wird von dem armen Taubenmädchen angewiesen wieder zur Apfelfrau zu gehen. Diese ist hocherfreut und gibt Arthur einen Apfel, der Durst, Krankheit und Hunger stillt. Außerdem ist nun der eigenartige Palast zugänglich, in den Arthur bisher nicht hereinkam.

#### **Fatimas Palast**

Einmal kräftig an die Türe geklopft und schon darf Arthur eintreten. Die überaus üppige und attraktive Fatima begrüßt unseren König mit einem feschen Bauchtanz. Obwohl die gute Fatima einen Toten erregen könnte und Arthur Erfüllung vieler Begierden anbietet, lehnt dieser natürlich ab. Ein schlichtes "Nein" und Fatima sieht Arthur als würdig genug an, einen weiteren Test auf der Suche nach dem Gral zu bestehen. Vor dem Test überreicht Ihr aber Eure letzten Geldstücke an Fatima, um



#### Computersoftware R. Duregger Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AM	ST
ANTHEAD - Zusatzdisczu	38	
it came from the desert		
AMERICAN DREAMS	66,-*	*66
ATOMIX	59,-	59
AUSTERLITZ	68 -	68,-
BACKTOFUTUREII	67 -	67
BATTLEMASTER	75,-	75
BLOCKOUT	67,-	67,-
BLOODWYCHDATA	38	38,-
BUDOKAN	68	00,
CHRONOQUESTII	69	69,-
CHAMPIONS OF KRYNN	78	ouy
CHAOS STRIKES BACK	10,	62,-
CASTLEWARRIOR	68,-	B8
CASTLE MASTER	69	69,-
CODENAME ICEMAN	84	89,-
GOUENAME IGEMAN	84.	69'-
COLONEL REQUEST	53	53
COLORIS	03,-	
DAMOCLES	69,-	69,-
DRAGON SPIRIT	58,-	58,-
DRAGONFLIGHT	68,-*	*68,-
ESC.FROM THE PLAN.	49,-	49,-
F-29 RETAL	68,-	68,-
F-19STEALTHFIG.	68,-*	*68,-
FLOOD	68.*	68,-
GUNSHIP	78,-	78,-
INSPECTOR GRIFFU	62,-	
IMPERIUM	68,-	68,-
IVAHOE	67,-	67,-
ITALIA 1990	62	62,-
JUMPINGJACKSON	49,-	49.
KHALAAN	68,-	68
KLAX	54	54,-
KNIGHTS OF CRYST	72-	
LEG. OF FEARGHAIL	75	75,-
LOOM	78	78,-
LOGO	68,-	200
LOST PATROL	67,-	- 67
MANCHESTER UNIT	62	67,-
NEUROMANCER	63,-	63,-
PLAYER MANAGER	55	55,-
POOL OF RADI	68,-*	*68
POWERBOAT	GA .	64
ROBOT COMMANDER	62 - 69 -	100
SPACE ROGUE	69 -	
STARTRECKV	63,-*	*63,-
SHADOW WARRIOR	68*	
THEIR FINEST HOUR	75,-	75
TREASURETRAP	68,-	68
TREAS, DIZ, ISLAND	18,-	18,-
THUNDERSTRIKE	68	68
UNREAL	77;-	
BETIMAV	78,-*	*78,-
WARHEAD	67,-	67
WINGS	75.0	060

NEUHEITEN C 64 CASTLE MASTER CHAMPIONS OF KRYNN CAVEMAN UGH CHAMBERS OF SHAOL GURSHIP
KLAX
MIGHT MAGIC 2
POWERBOAT
PIPEMANIA
PIPATES
RAINBOW ISLAND
SKCR. OF THE SIL. BL.
THE FIRAL CHESSCARD – Steckmodul.

NEUHEITEN MS-DOS
CASTLE MASTER
CENTURION DEF, OF ROME
CHAMPIONS OF RRYNN
CHESPHAYER 2150
CHROND QUEST II
CODENAME ICEMAN
CONQUEST OF CAMELOT
FLIGHT OF I. INTRUDER
IXX.ATTACK CHOPPER
IXX.ATTACK CHOPPER
IXX.BTACK NEUHEITEN MS-DOS MINDSCAPE COLLECTION KAILROAD TYCOON SIM CITY TERR ED ILLENT SERVICE II ULTIMA6
WOLFPACK
SOUNDBLASTER
GAMEBLASTER KARTE
AO-LIB SOUNDCARD...
je zusätzliche Software Preis anfr

" = Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar! ALLE HIER NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN

KRUPPSTR 73 - 5600 WUPPERTAL 1 TEL: 0202/763908 (24 Uhr) Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR. Scheck portok. 5,- DM Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN



INH : C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB DM 144 --

AMIGA-ZWEITLAUFWERK DM 184.-

(9'9 extern'snacustrial'c	Meireini	sysport
AMIGA / ST	Amiga	ST
Bomber-Mission Disk	44,90	44,90
Dragonflight	74,90	74,90
Elvira F-19 Stealth Fighter	74,90	74,90
Imperium	69,90	69,90
	69,90	69,90
Loom Red Storm Rising	69,90	69,90
Their finest hour	79,90	79,90
Unreal	79,90	=
IBM	3,5"	5,25"
Loom	79,90	79,90
Railroad Tycoon	89,90	89,90
The Colonels Bequest Their finest hour	94,90	94,90
Ultima VI	89.90	89,90
Wolfpack	89,90	89,90
C-64 weiterhin im	Progra	amm

#### Täglich preiswerte Neuheiten! Info per Telefon!

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1 Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511 Fax 02051/85525

## ir sind umgezogen !!!

feiterhin haben wir alm unem sichten Systeme zu günstigen Preisen Angebot: Sega Mega Drive" SNK NEO GEO" Sega Master" PC. Engine" Altari Lynx" Nintend "Amiga" PC"

De	emnächst
Engine	Mega Driv
erburnerII	Hellfire
tman	Atomic Ro
Hard	• Axes

Lords of the
 Rising Sun
 Klax
 Neu: Devil Crash
 Puzznik - Image Fight
 Loadrunner

• Axes
• Klax
• Populous
• Inspector X
Neu: Super Monaco
GP – Moonwalker –
Rastan II – Shiten-

Günstige Eröffnungsangebote Fragen Sie nach den neueste Offiziell auf dem deutschen Markt:

Gameboy dt. mit Tetris +Verbindungskabel Mega Drive dt. Version

DM 159 DM 449

DIE MIT\*GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE-PRÜFUNG. VERSAND PER NN. 8.- DM; BEI VORK. 4.- DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN

#### THEO KRANZ-VERSAND

ger Str. 6 • 8700 Würzbu Telefon: 0931/881699 24-STD.-HOTLINE:



Titel	Preis/DM	AM	ST	PC
688 Attack S	ub	65	20	75
Apprentice		59	59	
Airling Trans	port Pilot			99
Balance of the Balance of the Battle of British	ower 1990	65	65	65
Balance of ti	ne Planet	700	70	85.
Battle of Briti Budokan	ain	73 65	73	73.
Conturion: D	efender of Rome	00		69,
Champions of	of Krynn	69		69.
Champions of A	zure Bonds	**	**.	69.
Damokies		69	69	
Days of Thur	nder	75	75,-	75.
Domination		55	55	-
Dragonstrike Dynasty Wa		59	52	79 65
Emmanuelle		49	49	49.
Emiyn Hugh	es Int. Soccer	59	59	70.
East vs. Wes	es Int. Soccer st (Berlin 1948) Fighter	69	69,-	69.
F19 Stealth	Fighter	69	69	89
		69,-	69	69
Final Coman Fire Brigade	d	68	59	69
Fire Brigade		83	83	83
Fire + Brimst	one	65	65	0.0
Flight of the Flood	mudder	69	69	85. 69.
Flugsimulato	r 4.0		007	105
Flugsim, Soe	enery Disk	43	43	43.
Flugsim. Sce Full Metall P	lanete	59	59	59.
Guns and Bu	itter			79.
Gunship		59	59	85.
Harpoon		-	-	79.
Imperium		69	69	69.
Indiana Jone		69	69	69.
Indianapolis	500			78.
Jet Fighter Legend of Fi Leisure Larry Leisure Larry LHX Attack	aimhail	69	69	69.
Leisure Larn	/2	85	75	79.
Leisure Larry	/3	89	85	95.
LHX Attack	Chopper		-	89.
				65.
Loom		69	69	69.
Manhunter 2	S. Francisco	75	75	79.
Maniac Man Midwinter	SION	65,-	65	75.
MILLE		84	**	100
M.U.L.E. North+Sout	h	55	55	55.
Oil Imperium Okolopoly Oriental Gan PGA Tour G		55	55	55.
Ökolopoly				129
Oriental Gan	nes	75	75	**,-
PGA Tour G	olf	1	-	59.
		65 49	59 49	59.
Player Mana Pool of Radi	ger	69	69	65.
Populous	diloe	65	65,-	65.
Populous Pr	omised Lands	38	38	38.
Power Mono	Ar.	**	**	**
Projectyle		65	65	
Projectyle Railroad Tyc	oon			79.
Rapcon	0.4	A.P.	-	79.
Rapcon Resolution 1 Rings of Mei Sim City Sim City Ter Silent Servic Space Ques Starflight 1 Starflight 2 Storm across	UI	65	65	69.
Sim City	uusd	49	69	65.
Sim City Tor	rain Editor	39	99	39.
Silent Service	92			109.
Space Ques	13	85	73	79.
Starflight 1		65	65	65.
Starflight 2		20		64.
		74	"-	***
Tennis Intern	national - 3D	69	69	70
Their finest I	TOUR	73	73	73. 79.
Tracon Treasure Tra	an .	69	69	79.
Turrican		55	**	
TV Sports R	asketball	73		
Ultima Triolo	gy (1-3)		-	69.
Ultima Triolo Ultima 5		69	69	69.
Ultima 6				75.
UMS 2		75	75	75.
Unreal		75	17	-
				65
Vaxine				
Vaxine Waterloo		45	65	00.
Vaxine Waterloo Wing Comm	ander	Office		**
Vaxine Waterloo		45	**	22

\*\*. Neuer Artikel - Preis erfragen. Fast alle PC Programme auch auf 31/2" Diskette. Viele Spiele auch in deutscher Version / Anleitung erhältlich. Wir bieten über 1000 Programme ständig an. Versandkosten: 6. per NN, 4. bei Vorkasse Ausland: 10.- DM nur gegen Vorkasse.

VECTOR1

Andreas Koop

Tantaus Allee 48 2082 Uetersen

0 4 1 2 2 - 4 5 5 2 7

Telefonische Bestellungen rund um die Uhr KEIN LADENVERKAUF!



König Arthur wird auf dem Basar viel erleben

Euch von materiellen Gütern zu befreien. Bei dem anschlie-Benden Test müßt Ihr die Symbole der sechs Göttinnen sortieren. Aber Dank dem weisen Alten in der Wüste und dem "Liber Ex Doctrina" lassen sich auch diese Fragen leicht beantworten. Nach dem überstandenen Test eröffnet Euch Fatima, daß der gute Galahad sich in die Katakomben von Jerusalem begeben hat. Mit diesem Wissen und dem letzten Tip, den Fatima Arthur gibt, könnt Ihr den Bettler am Kohlenfeuer als den Wächter der Katakomben identifizieren. Fragt man diesen nach dem Eingang, läßt er Arthur passieren und fügt noch eine War-nung hinzu. Außerdem erhält Arthur ein Gegengift gegen Rattenbisse. Leider wirkt dieses Getränk nur ein einziges Mal.

#### Die Katakomben

Hier in diesen schaurigen Gewölben sucht Arthur als erstes eine Kindermumie, die ein Amulett um den Hals trägt. Mit dem Schwert hebt Ihr das Medallion von der Mumie. Mit diesem Anhänger läßt sich der Ghoul in dem Sarg erschrekken, und Arthur kann gefahrlos einen goldenen Apfel daraus entnehmen. Wenn Arthur den Raum mit Galahad betritt, wird unser Held von einer dicken Ratte gebissen. Selbstlos wie Arthur aber ist, verabreicht er das Gegengift dem armen Galahad und trinkt selbst nichts davon.

Nun sucht Arthur die Statue der Aphrodite und legt dieser den goldenen Apfel in die Hand. Die Statue erwacht zum Leben und stellt Arthur einige Fragen, die aber leicht zu beantworten sind (Liber Ex Doctrina). Die Statue überreicht Arthur nach den Fragen eine steinerne Taube und erklärt ihm den Weg aus dem Labyrinth der Katakomben. Hier kann Arthur nun endlich den "Lodestone" aus Merlins Schatzkiste als Kompaß benutzen.

#### Der Tempel der Aphrodite

Zuallererst darf Arthur seinen Wunderapfel essen. Beim Herumwandern in den Tempelruinen trefft Ihr auf einen fiesen Sarazenen. Arthur sollte den ihm dargebotenen Helm aufsetzen und mit seinem Schwert den feindlichen Krieger niedermachen. Danach benutzt Arthur die Steintaube, die nun lebendig wird und ihn zu der Steinplatte mit dem Spiralmuster führt. Hier erscheint die Göttin Aphrodite und stellt Arthur ein letztes Rätsel. Die angegebene Steinsäule kann Arthur einfach wegschieben und - schwupp - erscheint der Gral. Der Wunderbecher heilt nun den armen König von seinen Wunden und der Vergiftung. Leider ist das Vergnügen nur kurz, denn der Dieb, der Arthur auch schon die Geldbörse gestohlen hat, taucht plötzlich auf und stibizt den Heiligen Gral. Nach wilder Verfolgungsjagd kommt Ihr wieder in dem Hinterhof mit dem Seil an. Der Bösewicht hat diesmal kein Glück und fällt vom Seil. Arthur darf nun den Dieb mit seinem Schwert erschlagen, wirkungsvoller ist es aber, das Gnadengesuch anzunehmen. Denn dann versucht der Finsterling Arthur hinterrücks zu erstechen und wird dafür vom Gral erledigt.

Nun sind alle Rätsel gelöst, Galahad und Arthur kehren nach England zurück, der keltische Gott zieht sich zurück, die Christenheit triumphiert und Arthur hat immer noch arge Eheprobleme. mh as Sommerloch macht sich bemerkbar: Nur Electronic Arts' fantastisches "PGA Tour Golf" für MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele "Thunder Force III" und "Shanghai II" konnten Plätze in unseren Bestenlisten ergattern. Zum Schwerpunkt der letzten POWER PLAY nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputerund Videospielsystem in den letzten Monaten wenigstens ein starkes Rollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp verfehlt hat übrigens SSIs "Curse

## CREME DELIA CREME

of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 83% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hitliste hält. wi

Platz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	5. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	10/89
5 (6)	Their finest Hour	88%	8. Monat	12/89
6 (7)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	3/90
7 (-)	PGA Tour Golf	86%	1. Monat	9/90
8 (8)	LHX Attack	86%	4. Monat	6/90
9 (9)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
10 (-)	Sim City	84%	1. Monat	2/90

Platz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	12. Monat	10/90
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	8. Monat	2/90
4 (5)	Starflight 1	79%	5. Monat	5/90
5 (7)	Pipe Mania	77%	4. Monat	6/90
6 (8)	Gotcha	76%	8. Monat	10/89
7 (9)	X-Out	75%	4. Monat	5/90
8 (-)	Xenomorph	74%	1. Monat	5/90
9 (-)	Hammerfist	72%	1. Monat	7/90
10 (-)	Shinobi	72%	1. Monat	1/90

Die besten Computerspiele							
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe			
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90			
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90			
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90			
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90			
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90			
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89			
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90			
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90			
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90			
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90			
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89			
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90			
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90			
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89			
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90			
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90			
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89			
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89			
19 (20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90			
20 (-)	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90			

	Die besten	Rollenspiele				
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe		
1	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90		
2	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90		
3	Ultima V	Atari ST	90%	4/90		
4	Ultima IV	Sega	86%	8/90		
5	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90		
6	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90		
7	Might & Magic II	Amiga	83%	6/90		
8	Sentinel Worlds I	C-64	81%	3/90		
9	Dragon Wars	C-64	81%	2/90		
10	Hero's Quest	MS-DOS	81%	1/90		

Die besten Amiga-Spiele							
Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe		
1	(1)	Rainbow Islands	91%	6. Monat	4/90		
2	(2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90		
3	(3)	Pirates	89%	6. Monat	4/90		
4	(4)	Maniac Mansion	88%	6. Monat	4/90		
5	(5)	Starflight	86%	7. Monat	3/90		
6	(7)	F-16 Combat Pilot	84%	11. Monat	11/89		
7	(8)	RVF	84%	11. Monat	11/89		
8	(9)	Typhoon Thompson	83%	7. Monat	3/90		
9	(10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90		
10	(-)	Might and Magic II	83%	1. Monat	6/90		

Plat	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Chaos strikes back	92%	8. Monat	2/90
	(2)	Rainbow Islands	90%	4. Monat	6/90
3	(3)	Ultima V	90%	6. Monat	4/90
4	(4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5	(5)	Klax	89%	5. Monat	5/90
6	(6)	Maniac Mansion	88%	11. Monat	11/89
7	(7)	Pirates	87%	11. Monat	11/89
8	(8)	Tower of Babel	86%	10. Monat	12/89
9	(10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4. Monat	6/90
	(—)	The Games: Summer Edition	82%	10. Monat	12/89

Die besten Videospiele							
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe			
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90			
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90			
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90			
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90			
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90			
6 (-)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90			
7 (6)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90			
8 (7)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90			
9 (8)	Ultima IV	Sega	86%	8/90			
10 (9)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90			
11 (-)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90			
12 (10)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90			
13 (11)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90			
14 (12)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90			
15 (13)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90			

#### TRENDS & LEUTE



alifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch. Lawrence Hollands Augen linsen durch eine gigantische Brille auf den Recorder der POWER PLAY-Redaktion. "Willst Du das Interview aufnehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten... Wir sitzen in einem gemütlichen Büro in der Games Division, auf dem Schreibtisch steht ein kleines Modell einer Spitfire, an den Wänden hängen Szenen aus "Star Wars".

POWER PLAY: Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE: Da muß ich Dir eine Anekdote erzählen: Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man rief mich ans Telefon und sagte: "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen, wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst..." Ich wunderte mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm, die sich um die Anrufe kümmert. Ich ging ran und sagte: "Hallo, Lawrence Holland ist dran." Und die andere Seite sagte: "Hallo, Steven Spielberg ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein Witz.

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luftraum von England unsicher zu machen. Er wollte wis-

## LAWRENCE DER LUFTIKUS



Lawrence Holland bescherte der Spielewelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblern und amerikanischer Politik

Lawrence (dritter von links) beobachtet den Luftraum — ob eine Spitfire aufgetaucht ist?

sen, ob man BOB mit zwei Computern spielen könne — er müsse gegen einen Kollegen antreten und beweisen, daß er der bessere ist. Leider kann man das in BOB noch nicht, ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen. Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunde lang.

Ich weiß, daß Steven ein begeisterter Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten. Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen. Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge fest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er von der Szene weiß - nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventures. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel. Auch sonst will er am Ball bleiben: Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt, kauft er ihn einfach. Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist.

POWER PLAY: Deine Flugsimulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg. Wie sieht es in den USA aus: Wer ist Dein größter Fan?

LAWRENCE: Mit Sicherheit nicht George Bush. Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überlegten, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund: Bush flog im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzuckelte und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog er einen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlebte den Absturz nicht. Während des Wahlkampfs diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht.

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weltkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details. Je bes-

### Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB +1 Spi		C 64 Disk		IBM	
CD-Rom	649				
Super Grafx +1 Spiel	599	Milestones	49	Ultima VI	99
Joyboard Pro XE 1	149	Might and Magic II	69	Loom	69
Competition Pro f. PC-		Starflight	49	Centurion Def.o.Rome	79
5 Player Adapter	39	Klax	39	Conquest of Camelot	119
Ninja Spirit	99	Wasteland	49	Dragon Strike	79
Veigues	89	Logo	39	Heroes Quest	119
Super Star Soldier	99	Intern, 3D Tennis	49	Footb. Man. Worldc. Edition	59
Image Fight	99	TV Sports Football	59		75
Lode Runner	89	Die Hard	49	Pipe Mania	
Xevious	79	Player Manager	59	Wolfpack	109
Engine Games Sonder	angebote ab 39*	Footb. Man. Worldc. Edition	39	Xenomorph	75
Devil Crash	99,-	Turican	39	Might and Magic II	99
Klax	99,-	Tarroun		Jet Fighter dt.	89
				Rings of Medusa	79
SEGA MEGA DRIN	/E	C 64 Disk Bestseller		Tracon 1	99
Konsole + 1 Spiel	349	O O I DION DOCLOCIO		Colonels Bequest	119
Sega Games Sonderar		Dragon Wars	49	Champions of Krynn	79
Ghost Buster	99	Champions of Krynn	75	LHX Attack Chopper	119
Phantasie Star II (engl)		Rings of Medusa	49	Flight IV dt	159
Cyber Ball	79	Panzerstrike	69	Railroad Tycoon	109
Super Monaco GP	89	Rainbow Islands	45		79
Competition Pro Sega		Sim City	59	Drakkhen	
Thunderforce III	99	Bards Tale III	59	Their Finest Hour	89
	99		69	Oilimperium	69
Shitenmyo Oh		Battle of Napoleon	39	Populous	79
Super Shinobi	79,-	1990 Winner Ed.		Sim City	89
CHIL NEO CEO		Oil Imperium	45 69	Larry III	119
SNK NEO GEO		Panzerstrike	49	Indiana Jones	79
die Wahnsinns Ko	onsole	Sentinel Worlds			
NEO GEO Konsole (ko	mpl.) 849	Ultima V	69		
Joystick NEO GEO	109	Gunship	49	Amiga	
Nam 1975	429	Microprose Soccer	49	9-	
Magican Lord	449	Pirates	49	TV Sports Basketball	79
Baseball	429	Silent Service	49	Rainbow Island	69
Golf	429	Stealth Fighter	49	Midwinter	89
Riding Hero	449			Turican	59
Ninja Combat	429	Hintbooks	ab 19	Klax	59
The state of the s				Champions of Krynn	89
Game Boy incl. Tetris	169			Ultima V	89
Atari Lynx		Atari ST Bestseller			
Grundgerät	299			Italy 1990 Winner Ed.	75
Blue Lightning	59	Imperium	79	Pirates	79
Electrocop	59	Dragon Flight	89	Imperium	79
California Games	59	Larry III	109	688 Sub	75
Gates of Zendocon	59	Codename Icename	109	Their Finest Hour	89
Chips Challenge	59	Kick off II	69	Heroes Quest	119
Gauntlet III	79	Chaos Strikes Back	59	Larry III	119
Antologia di monso con C		Midwinter	79	Dragons Flight	89
Ankündigungen S	eptember	Indiana Jones Adv.	69	Emlyn Houghes int.Soccer	75
Back to the Future II	IBM/AMIGA/	Xenomorph	69	Legend of Fairghail	89
	ST/C-64	Drakkhen	75	Unreal	89
Falcon Mission DiskII	AMIGA/ST	Populous	69	Drakkhen	79
Atomic Robo Kid	AMIGA/ST	Rings of Medusa	79		249
Klax	Lynx	Player Manager	49	1 MB Ram plus Dungeonmaster	89
Ultima V	AMIGA	Starflight	69	Might and Magic II	
Thunderstrike	AMIGA/ST	Klax	75	Kaiser	99
UMS II	AMIGA/ST	Emlyn Houghes Int.Soccer	75	Starflight	69
Silent Service II	IBM	Fire and Brimstone	79	Sim City	89
Midwinter	IBM	Footb. Man. Worldc. Edition	59	Populous	69
Bard's Tale III	IBM	F-29	75	Rings of Medusa	79
Flight of the Intruder	IBM	Italy 1990 Winner Ed.	75	Tv Sports Football	79
Dragon Wars	AMIGA	Dragon Breath	89	Indiana Jones	69
Air Transport Pilot	IBM	Sim City	89	Sherman M 4	79
All Hallsport Fliot	IDIA	Oill Oily	03	Onoman w 4	13.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767 Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

#### TRENDS & LEUTE

ser die Computer, desto mehr Details können wir dazupacken. Ein Beispiel: In Battlehawks hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit. In BOB haben wir viel mehr darauf geachtet, wie sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY: Du wurdest nicht bei Lucasfilm geboren, oder?

LAWRENCE: Wie die meisten Programmierer kam ich auf seltsamen Wegen zu Lucasfilm. Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf, zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kleinen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Indiana Jones" vor: immer auf der Suche nach neuen Schätzen. Die Romantik und das Abenteuer der Archäologie hatte mich völlig im Griff. In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistoriker nach Frankreich. Wir buddelten dort eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 80000

Jahre alt war. Das war mein Pa-

radies.

Schon in der Collegezeit hatte ich mich mit der Frühzeit, also 200000 bis 50000 Jahre v. Chr., beschäftigt. Man gräbt Menschen aus, untersucht ihre Werkzeuge, studiert ihre Lebensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabbeigaben und versucht, ihre Kultur wieder auferstehen zu lassen. Und das alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft. Man baut Theorien auf Steinen und Gebeinen auf und kann nichts beweisen - man stochert immer ein wenig im Dunkeln.

Mein Ziel war es, in der Welt herumzufahren und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studiert hatte — speziell in Indien. Kontakt mit Computern hatte ich nur in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also verbrachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaffen. Ich arbeitete als Mechaniker, trug Zeitungen aus, bediente in einem Lokal. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt. Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Reisefieber noch nicht gebrochen. Ich fuhr ein halbes Jahr durch die USA und campte an den wildesten Orten. Als ich nach Kalifonien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkeley zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber auch eine sehr teure Uni. Ich stand wieder am Rande der Pleite: und dann kam's: Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni - ich saß am Schlauch.

**77** Koch zu sein

ist der absolute

Tiefpunkt jeder

Karriere

Das war 1982. Ich wußte nicht, wie ich mein Zimmer bezahlen sollte und zog in eine Art "Fastschon-Ob-

dachlosenheim". Dort

teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Atari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt jeder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich ihm bei, wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeitungs-Zertifikat in die Hand drückte. Damals kaufte ich mir auch meinen C 64, für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schließlich bei Hessware. Irgendwie überredete ich den Chef, mich einzustellen. Ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung. Trotzdem überlebte ich dort ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelte VC 20-Cartridges, u.a. das Spiel "Slime" und konvertierte "Super Saxxon" für den C 64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station". Man mußte eine Raumstation unterhalten und darauf Experimente starten. Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm anständig zu designen - die Firma wurde außerdem immer schlechter. Also wurde ich freier Programmierer, Ein Projekt für den Apple II machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte.

Ich kam vor dreieinhalb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H.M.S. Pegasus" für den Apple II und den C 64. Danach entwickelten Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet". Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue Svstem dafür. Das war nicht einfach: Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum. Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damals noch nicht; ich arbeitete lange an den Routinen. Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik; ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein

Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus. Das war mein erstes MS-DOS-Projekt. Ich gehe immer noch

zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition.

POWER PLAY: Wie planst Du Deine Simulationen?

LAWRENCE: Ich will ein Stück Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Literatur. Ich hörte die Fakten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Piloten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch. Also muß man viele Quellen studieren. Allein diese Phase braucht viel Zeit. Man muß eine akkurate, glaubhafte Atmosphäre erzeugen, um ei-

ne gute Simulation zu machen. Es ist besser, keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufguß der Augenzeugen-Aussagen.

POWER PLAY: Wie lang läßt

Du Dir für den Feinschliff Zeit? LAWRENCE: Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell. Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu. Andere Spieltester versuchen tage-lang nichts anderes, als das Spiel zum Absturz zu bringen sie machen die irrsten Sachen. Das Harte ist der Feinschliff. Die Tester geben mir eine Menge Informationen, ob ich etwas zu schwer oder zu leicht gemacht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt: es war höllisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein Riesenareal; es war praktisch unmöglich, diese winzigen Ziele zu treffen. Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel. Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifelst du schnell. Also vergrö-Berten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen. Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius. Das war dann genug, ich finde es immer noch schwer genug

POWER PLAY: Und was ist mit der künstlichen Intelligenz der Gegenspieler?

LAWRENCE: Das ist das Schlimmste! Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man herumfliegt und Bomben abwirft. Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste: wenn die Gegner gut sein sollen, aber nicht perfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit. Ein Beispiel: Jeder Bomber hat Besatzungsmitglieder. Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und richtige Aktion: Ist die Spitfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus welcher Richtung kommt sie? Natürlich wäre es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs rüberzuspielen, aber dann säße Superman an deren

96

#### The Best.

gesamten Spielesortiment - wir haben natürlich alles, was a	
Und die Neuen bekommen wir n Sie auch - wenn Sie vorbestellen	
330 auch - weim 330 vorbesteuen	W JITTES
Das Funtastic T-Shirt (XI)	18
2 Funtastic T-Shirts (XI)	30
Amiga/500 Erweiterg. auf 1mb	159
AMOS Amiga Game Creator	115

Liebe Computerspleier, das hier ist mir ein Auszug aus unserem

Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, Adl.ib-kompat.)

Disketten C64 AM ST PC # such in 3.5° zu haben (bitne mit angeben)

007 - Spy who loved me	41	69	69	69
688 Attack Sub. (1mb) #		65	~	81
Accolade in Action		81	81	
Adv. Tactical Fighter PS #		73	73	73
Air Support		73	73	
All Dogs Heaven#	49	73	73	73
Alpha Waves #		69	69	69
AMC Astro Marine Corps	39	57	57	100
Antares		69	69	
Apprentice (Sorcorers) #	41	51	57	73
Armada 2525		81	81	81
Atomix Strategy #		58	59	65
B.A.T.	57	81	81	81
BSS Jane Seymour Fed.Qu.		73	65	
Baba Yaga #		69	69	73
Back to Future 2 #	43	65	73	73
Bad Blood		73	73	73
Balance of Planet Sim. #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Battle of Brit Fine. H. #		73	73	81
Battle Master		85	73	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid#		69	69	69
Blade Warrior		65	73	68
Blades of Steel Iceh.		89		73
Börsenfieber#	51	73	73	73
Bornber PS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Breach 2 #		81	81	81
Buck Rogers 25th (1MB) #		73	73	73
Budokan #		65	-	73
Cadaver		73	73	73
Captive		73	73	-
Carthago		65	51	73
Castle Master #	39	62	51	62
Champs Of Kryn (1MB) #	65	73	81	81
Chess Champion 2175		77	81	-
Chrono Quest 2 #	49	73	77	73
Chuck Yeagers A.F.T. PS	49			81
Codename Ice Man # Combo Racer		99 65	99 65	0.1
		73	73	
Conflict Europe 2		73	73	73
Conqueror 3-D Tank #		73	73	1.
Corporation Sim. Course Azure Bds (1MB) #	65	81	13	7
Crack Down	39	65	51	-
Creature	39	81	81	
	-	-	-	
Damocles		65	65	65
David Wolf: Secret Agent				99
Days of Thunder PS #		73	73	73

OWEN BY		T	h	e I
E-Motion #	39	65	51	73
Earthrise East vs. West #		73	73	89 73
Ekstase #		57	57	57
Elvira#		77	85	85
Enchanted Land		73 81	73 81	5
Epic		81	81	-
F-16 Combat Pilot 128 #		65	65	65
F-19 Stealth Fighter # F-29 Retaliator #	51	81 69	81 65	73
Final Battle		73	73	"
Fire & Brimstone		73	73	(0)
Pirestone Flight of Intruder	41	57 85	57 85	85
Flight Sim. ATP Bosing		65		113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood Full Metal Planete #		73 65	73 65	65
Future Classics		73	73	.00
Puture Basketball		65	65	
Cates of Dawn		73	73	73
Gates of Dawn Geisha (Emmanuelle 2) #		69	69	73
Gold of Aztecs		73	73	73
Great Courts Tennis #	57	73	73	73
Gremlins 2 Guns & Butter Global Dil. #		53	53	73 96
Gunship #	51	65	65	88
Hammerfist	42	45	45	1
Hard Drivin Simul. #	31	47	47	62
Heroes Quest (1MB) #		99	99	99
Hot Rod	39	65 86	65 86	73 86
Hoyles Card Games #		-	80	80
If It moves: Shoot It!		73 73	73	73
Imperium 2020 Imperium von Rom		73	73	73
Impossamole Indiana Jones Adven. #	41	51	51	
Indiana Jones Adven. #		73	73	81
Indianapolis 500 Race # Infestation #		65	65	73 73
Int. Soccer Challenge	54	73	73	73
Inspektor Griffu #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73 73	
Intruder Adventure Ubi Invest		65	65	
Italy 90 Soccer #	49	65	55	73
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.	39	51	51	
Kick Off 2 (1MB) #	39	65	65	65
Killing Cloud Kings Bounty #	57	73 81	73 81	73
Kings Quest 5#				116
Klax #	41	53	53 73	62
Knight & Fight Knights of Legend	43 51	73	73	73
	31		1000	_
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Bounder Legend of Faerghail #		69 73	69 73	69 81
Leis S Larry 3 (1MR)#		99	99	99
LHX Attack Chopper #		99	99	99
Life & Death #	41	65 57	73 57	68 73
Logo # Loom #	41	81	81	81
Lords of Chaos	49	65		
Lords of Doom				
Lord of the Rings # Lords of the Sea		73	73	81
Lost Dutchman Mine #		57	51	57
Magic Ply	40	73	73	111
Magic Lines		57	57	
Manchester United #	39	65	51	65
Metal Masters	57	69 73	69 73	69 81
Microprose Soccer 2 Midnight Resistance	41	69	69	91
Midwinter #		73	73	81
Monty Pythons Circus # Murder #	41	57 73	57 73	73
PARTICLE W	1000	-0.00	13	13
Necronom	43	73		73
Night Hunter # N. Y. Warrior (1MB)		73 89		13
		1000		

	-	_	_	_
O TO THE STREET		72	-	73
Operation Harrier FS # Operation Stealth		73 73	73 65	13
Oriental Games #		73	73	73
Oriental Games #		13	13	13
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90	30	73	73	w
Photon Storm		73	73	
Pirates	45	65	65	73
Planet Robot Monsters #	41	51	53	69
Plotting Puzzle	41	73	65	05
Pool of Radiance #	62	65		65
Populous #	02	65	65	73
Powermonger		73	73	15
Powerslide	49	65	65	
Projectyle	100	73	73	
Prophecy Viking Child		73	73	73
riopassy rading case		10	-	-
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
De Controle	41	57	57	57
Ra Strategio Railroad Tycoon #		97	97	97
Ram Rod		65	65	31
		73	73	
Rank Xerox	65	73	73	73
Rat Pack #	38	49	73	13
Reederei	38	49	49 73	
Rescue to Fractalus		73 65	65	-
Resolution 101 #	41		03	65
Rick Dangerous 2	41	73	73	73
Riders of Rohan		73	73	73
Robot Commander		59	-	61
Rod-Land	43	73	73 73	
Rorkes Drift		73		
Rotox #		65	51	65
				_
Saint Dragon		65	65	
Samurai #	112	73	73	73
Sarakon	41	69	69	122
Satan	39	57	57	57
Secret Silver Blades #	65	81	81	73
Search for King #				73
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2#				96
Sim City # Sim City Terra. Edit. #	41	69	69	73
Sim City Torra. Edit. #	39	39		39
Simulcra			73	
Skate Wars	41	49	49	49
Ski or Die!#	41	73		73
Sly Spy - Secret Agent Snow Strike	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39 51	65	65	77
Space Rogue (Elite 2)		81		71
Special Crime Investig.	41	69	69	73
Speedball 2		73	73	
Starblade #		73	73	73
Star Burner				73
Star Command Star Controll #	65	77 73	73	89
Star Controll #			73	73
Star Trek 5 - Final F. #	-	65	65	81
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2#		100		65
Stormlord 2 - Deliverance	47	65	65	
Sup.Ch. Flight Command		77	77	
Supremacy #		81	81	97
	0.5	THE REAL PROPERTY.		
Tank Command	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81	100	73
Tennis Cup #		73	73	73
The A - Team	41	69	69	69
The Colonels Bequest #		99	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	65	81
The Moochies		73	73	73
The Moochies The Teller		73	73	
Thunderstrike # Tie Break Termis		65	65	73
Tie Break Termis	41	65	65	81
Time Machine	42	73	73	
TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	
Tower Frankfurt		73		
Trap - Piege # Treasure Trap		69	69	73
ma	42	73	65	
Iroasure Irap	74			
Turrican	41	57	57	
Turrican TV Sports Residential	41 65	77	57	
Turrican TV Sports Residential	41	77	77 68	85
Turrican	41 65	77	77	85 73

Ultima 6 #	86	86	86	86
Universal Mil. Sim. 2#		73	73	73
Universe 3 #		77	77	77
Unreal	65	81		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus The Flytrap (1MB)		55	55	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Icehock. 1MB		59	65	68
War - Global Domination				81
War Joep		73	73	
Warboad		65	65	
WellTris#		69	69	69
West Phaser + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
Windwalker #	51	77	77	77
Wings Flightsimulation		65	65	65
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		95		95
Wonderland		73	73	73
World Boxing Manager	42	51	57	73
World Cup 90 Compilat.	46	65	65	
X-out	41	57	57	
Xenomorph #	41	65		65
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yuppies Revenge #	42		73	73
Zak Mckracken #	57	73	73	73

#### Ja klar!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle in dieser kleinen Anzeige vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollstündige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren speziellen Computer-Typ an: Bitte angeben, 60 6der, Amiga, ST oder PC. Ihre PUNTASTIC-Liste kommt alle 6 Wochen - und zwar sbesolut gratis!

Einige Titel aus dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochendiese neuesten Spiele sollten Sie am besten jetzt sofort reservieren -Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt 's bei uns such; Deutlich billiger - und meistens auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtug (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, Irrtümers, Teillieferungen, Zwischenverkauf sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks) per Post / per Nachnahme + DM 8.und gerne such ins Audand (APR\_CHNILLIB u.a.) (-14% das Steuer, + DM 16.-). In die DDR können wir leider nur per Vorkasse liefern: Preise + DM 6.-

Drucklegung dieser Anzeige: 18. 8. 90 pp Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.



FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09. Müllerstraße 44 (Kein Laden !) D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268138

Die Auswahl	komplett - a	lle Preise o.k
		gibt's mehr?

51 57

51 73

65 65 65

99 99 99

65 65 65

49 85 85 85

43 65

51 65 65 65

Defenders of Earth

Demons Tomb

Deuteros #

Die Hard #

Dragon Flight

Dynasty Wars #

Dragons of Flame #

Nur die Originalspiele der guten Marken, viele mit der deutschen Anleitung & alle mit der vollen Hersteller-Garantie. Ihre Bestellungen sind jederzeit möglich. Sie erreichen unsere Annahme live tiglich ab 10-12 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr Zu den anderen Zeiten und am Wochende haben wir telefonischen Bestell-Service. Bitte sprechen Sie deutlich. Vielen Dank.

81 144



Ökolopoly Supersim. #

- /		V		
	Deale	Murder! *		64.95
AMIGA	Preis	Operation Stealth		69,95 49,95 64,95 69,95
Back to the future II	64,95 64,95	Player Manager (Deutsch)		49,95
Billy the Kid Bundesliga Manager	54.95	Plotting		64,95
Champions of Krynn (1 MB) dt. Code-Name: Iceman (1 MB) Colonel's Beguest (1 MB)	54,95 69,95 89,95 89,95	Projectyle Power Monger		69,95
Code-Name: Iceman (1 MB)	89,95	Reederei (Deutsch)		69,95 49,95
Colonel's Bequest (1 MB)	89,95	Rick Dangerous 2 - He's back!		64.95
Conquests of Camelot (1 MB)	89,90	Rick Dangerous 2 - He's back! Shadow Warriors		49,95 54,95
	69,95	Sly Spy – Secret Agent Snowstrike		54,95
Damocles	64,95 79,95	Snowstrike		a. A. 69,95
Dragonflight (Deutsch) Emlyn Higghes International Soccer F-19 Stealth Fighter * F-29 Retailator (Deutsch) Falcon Mission Disk 2	59.95	The Night Breed		54.95
F-19 Stealth Fighter *	79,95 59,95	The Spy who loved me Their finest hour (Deutsch) *		74.95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	Thunderstrike		64,95
Falcon Mission Disk 2	54,95 39,95	Time Machine		a.A.
Fighter Bomber Mission Disk. Rimbo's Quest	64,95	Ultima5		74,95
Flood	69,95	Universal Military Simulator 2 Wings of Death		a.A. a.A.
Gold of the Aztecs "	64.95	Wings of Death Wonderland		a.A.
Gold of the Aztecs * Gremlins 2 *	54,95 74,95			
Heroes (4 Spiele)	74,95	IBM + kompatible		Preis
Heroes (4 Spiele) Hero's Quest (1 MB)	84,95 69,95	Bad Blood		79,95
Imperium (Deutsch) International Soccer Challenge	69.95	Battle Command		a. A. 69,95
Italy 1990 – Winners Edition	54.95	Centurion - Defender of Rome Champions of Krynn (Deutsch) Curse of the Azure Bonds (Deuts		69,95
Khalaan	54,95 69,95	Champions of Krynn (Deutsch)	chi	69.95
Kick Off 2	59,95		only	79.95
Klax	49,95	Cinhtar Rombar Miceinn Dick		39,95
Last Ninja 2	64,95 69,95	Flight of the Intruder Gold of the Aztecs * Gremlins 2 *		a. A
Legend of Faerghail (Deutsch)	99,00	Gold of the Aztecs		69,95
Leisure Suit Larry 3 (1 MB) Lost Patrol	64.95			69,95 79,95
Loom/Dautech)	64,95 74,95	Guns & Butter Hero's Quest 2		2 A
Midnight Resistance M.U.L.E. Deluxe	64,95	Howles Book of Games 2		a. A. 79,95
M.U.L.E. Deluxe	a.A.	Italy 1990 - Winners Edition		64,95
	64,95 69,95 69,95	Khalaan		69,95
Operation Stealth	69,95	Kick Off 2		a. A. a. A.
Pirates! (Deutsch) Player Manager (Deutsch)	49.95	King's Quest 5		64,95
Plotting	64,95 69,95	Nax Last Minia 2		64,95
Power Monner."	69,95	Last Ninja 2 Legend of Faerghail (Deutsch)		74.95
Reederel (Deutsch) Rick Dangerous 2 - He's back! Shadow of the Beast 2	59,95	LHX Attack Chopper (Deutsch)		99,00
Rick Dangerous 2 - He's back!	64,95 84,95	Murder! *		69,95
Shadow Warriors	64.95	PGA Tour Golf		69,95 79.95
Sly Spy Secret Agent	64,95	Rapcon Pool of Radiance		89.95
Sly Spy – Secret Agent Snowstrike	a.A.	Railroad Tycoon		69,95 89,95
The Night Breed	69,95	Railroad Tycoon Secret of the Silver Blades		69,95
The Spy who loved me Their finest hour (Deutsch)	54,95 74,95	Silent Service 2 Space Quest 4		a. A.
Thunderrstrike	64,95	Space Quest 4		a.A. 79,95
Time Machine	a.A.	Ultima 6 Universal Military Simulator 2		a. A.
Turrican	54.95	Wolfpack		84,95
Ultima5	74,95	Wonderland		a.A.
Universal Military Simulator 2	a.A. 74,95	SOUND BLASTER (Komplett-Pa	ket)	389,00 269,00 369,00
Unreal Wings of Death	a.A.	Adlib Musik-Karte		269,00
Wings	84,95	Adlib Musik-Karte Adlib Musik-Karte & Visual Com	poser	369,00
Wonderland	a.A.			
Speichererweiterung auf 1 MB	119.00	Commodore 64		Preis
(abschaltbar)	110,00		Kass.	Disk.
(more many)	420.00	Blood Money	29,95	39,95
ATARI ST	Preis	Bloodwych		39,95 59,95 59,95
Anarchy	49,95 64,95 64,95	Champions of Krynn (dt.)		59,95
Back to the future II	64,95	Curse of the Azure Bonds (dt.)	29.95	39,95
Billy the Kid	69,95	Dynasty Wars Emlyn Hughes International Soc F-16 Combat Pilot (dt.)	cer .	39,95
Corporation * Damocles	64 95	F-16 Combat Pilot (dt.)		54,95
Dennouffisht (Daudech)	64,95 79,95	Flimbo's Quest	29,50	39,95
Emlyn Hughes International Soccer F-19 Stealth Fighter F-29 Retaliator (Deutsch) Falcon Mission Disk 2	59,95	Football Manager World Cup Ed	29,95	39,95 39,95 39,95
F-19 Stealth Fighter	79.95	Hard Drivin *		49,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95 54,95	Heroes (4 Spiele) International Soccer Challenge	Auf Antr	lane
Falcon Mission Disk 2 Fighter Bomber Mission Disk.	30.05	Italy 1990 - Winners Edition		39,95 39,95 39,95
Flood	69,95 64,95	Kick Off 2	29,95	39,95
Gold of the Aztecs *	64,95	Klax	29,95	39,95 39,95
Gold of the Aztecs * Gremlins 2 * Heroes (4 Spiele)	54.95	Midnight Resistance	29,95 Auf Anfr	29,95
Heroes (4 Spiele)	74,95 69,95	Murder! Player Manager (dt.)	Auf Anfr	lane
Imperium (Deutsch) International Soccer Challenge *	69.95	Pool of Radiance		59,95
Italy 1990 – Winners Edition Khalaan	69,95 54,95	Readerei (dt.)	-	59,95 39,95 42,95
Khalaan	69,95	Rick Dangerous 2 - He's back! Rings of Medusa (dt.)	34,95	42,95 44,95
Kick Off 2		Rings of Medusa (dt.) Secret of the Silver Blades		59.96
Klax	49,95	Charlow Warriore	29,95	59,95 39,95
Last Ninja 2 Legend of Faerghail (Deutsch) *	49,95 64,95 69,95	Sim City (dt.)		49,95
Leisure Suit Larry 3	89,95	Sim City (dt.) Sly Spy – Secret Agent Tie Break	29,95	39.95
Lost Patrol	64.95	Tie Break	20.05	39,95
Loom (Deutsch)	74,95	The Spy who loved me	29,95 29,95	39,95 39,95
Manchester United	49,95	Turrican	20,00	00,00

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken. Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kosteniose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware Blücherstr. 24 · Postfach 1113 D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637

#### POWER NEWS TRENDS

Kanone. Du hättest keine Chance mehr. Als muß man den Computer künstlich dumm halten. Keine künstliche Intelligenz, sondern künstliche Dummheit ist hier gefragt. Der Spieler bekommt davon nichts mit und sagt: "So soll's sein!" - aber es ist hart zu program-

POWER PLAY: Schon mal selber geflogen?

LAWRENCE: Nur für 10 bis 15 Sekunden. Ich will es aber lernen. Wenn ich viele Spiele verkaufe, kaufe ich mir vielleicht eine kleine Mühle.

POWER PLAY: Wirst Du auch in anderen Genres pro-

7 Wenn es dich

zum Schwitzen

bringt, ist

es gut.

grammieren? LAWRENCE: Ich mag "Erste-Person-Action"-Spiele. Ich will, daß etwas an Dir vorbeizischt und Du den Kopf einziehst. Wenn

es Dich zum Schwitzen bringt, ist es gut. Welches Genre das ist, ist mir völlig egal.

POWER PLAY: In BOB wird viel geschossen: Wie stehst Du zum Militär?

LAWRENCE: Wir sind keine Kriegstreiber. Mir ist es wichtig, beide Seiten darzustellen. BOB ist kein Spiel über Hitler, Göring oder einen nationalsozialistischen Politiker, sondern ein Tribut an die Piloten beider Seiten. Im Manual gibt es einige bezeichnende Stellen, die viel zu diesem Thema aussagen - und zwar von beiden Seiten. Als ich mich auf BOB vorbereitete, verstand ich langsam, was da abgelaufen war. Die meisten Piloten waren nicht mal 25 Jahre alt. Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen. Im Luftkampf um England starben zuviele Leute, als damit Spaß zu treiben. Das würde alles trivialisieren.

Also will ich keine Rambo-Spiele machen, wie Nintendos "Päng-Päng-bumm-bumm-jeden-umbringen-und-Blut-überall"-Spiel, sondern ein Stück Geschichte zum Nachempfinden. Soviel ist in der Propagandamaschinerie verschwunden. Ich will, daß man sieht: "Aha, es gab Menschen auf beiden Seiten, und die Politiker haben die Länder in diese grauenvolle Zeit gestürzt." Besonders Amerikaner haben eine schlechte Attitüde über das Können ihrer Gegner. Sie haben den Krieg gewonnen -

aus. Wie hart das war, weiß heute kaum einer. Die meisten Amerikaner kapieren bis heute nicht, warum die Russen so aufgerüstet haben. Wenn man sich umschaut, weiß man das sofort: Sie haben 20 Millionen ihrer Landsleute im Krieg verloren, die Amerikaner vielleicht

Million. Es starben mehr Amerikaner im Unabhängigkeitskrieg als im zweiten Weltkrieg, Korea und Vietnam zusammen. Und es waren Amerikaner, die Amerikaner massakrierten. Amerikaner glauben, wir fliegen an einen Ort wie Panama, knallen ein wenig rum und gewinnen sofort.

Wir stecken 1500 Millionen Dollar im Jahr in die Rüstung. Wozu noch? Man das könnte Geld weiß Gott sinnvoller anlegen. Ein B 2-Stealth-Bom-

ber kostet uns 650 Millionen Dollar - nur ein einziges Flug-"Voyager"zeug! Das Programm kostete weniger und hat mehr gebracht. Wenn man militärische Technologie studiert, sollte man besser die Augen offenhalten. Obwohl ich glaube, daß wir eine Art von Verteidigung brauchen. Ich bin kein Pazifist, ich bin kein General - wohl irgendwas in der Mitte.

POWER PLAY: Was spielst Du sonst gerne?

LAWRENCE: Ein paar Simulationen von Microprose, ein paar Strategiespiele. Ich mag keine Spiele, bei denen man gleich wieder die Tastaturschablone auswendiglernen muß, wenn man sie für ein paar Tage weglegt. So was hasse ich. Lords of Conquest war brillant, ich spiele es immer noch gerne für ein Viertelstündchen. Sonst? "Pipe Mania", natürlich Indy und unsere Spiele. Ich hasse Adventures, bei denen ich viel tippen muß und das Vokabular auswendig lernen muß.

POWER PLAY: Wie hoch ist Dein HighScore bei BOB?

LAWRENCE: Ich fliege die Spitfire und die ME 110 sehr gerne. Ich habe einen Piloten mit einem Score von 2000 Punkten, die Gegner waren selbstverständlich "Ace", bei zwölf Missionen. Mit der Spitfire habe ich eine Campaign bis zum 15. September durchgehalten.

Das Interview mit Lawrence Holland führte Anatol Locker

## DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...



## TRANS ORLD

1 5. November

BONICO Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomico-

Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 0 69/77 80 25



Vertrieb: BONLCO Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt a. Main 90

BONICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Für Fantasy-Freunde ist der Zeichner Rosinski ein Muß. Seine Serie Thorgal, von dem nun Band 10 im Carlsen Verlag unter dem Titel Das Land Qa erschienen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die gelungene Mischung zwischen Abenteuer-, Wickinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebnisse des Findlings Thorgal, der sich mit Magiern und fremden Kulturen auseinandersetzen muß. Weniger gelungen ist seine Serie Hans, die in der Edition Stripspiegel erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas albern. Nur für hartnäckige Fans.

antastisch, aber noch auf dem Boden der Realität, sind die Abenteuer von Jonas Valentin. In dem Band Die Nacht der Katze, erschienen bei Carlsen, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabei trifft er auf einen äußerst seltsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. Jonas Valentin wurde mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet. Dem Duo Frank & Bom ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies intelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird.

E benfalls kurze Episoden er-zählt Berthet in dem Band Die Dame, der Schwan und der Schatten. In diesem bei Boiselle & Löhmann erschienenen Buch werden drei pakkende Krimi- und Abenteuergeschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders schlau vorkam, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben. Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite fesseln.

Er ist einer der neuen Stars der Comic-Szene, der Spanier Miguelanxo Prado. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei Arboris die Kurzgeschichten-Sammlung Chronik der Unlogik. In kur-

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhauf", ohne weibliche Begleitung das Tierchen aus "Munro" und ohne Schmerztablette der Kämpfer "Hans"



stellen der Sprüche mit Hilfe optimalen Zubereitungsform für die einzelnen Direktoren Nachfolgend die Legende für geschnitten, 2 = gemahlen, 3 gemischt. Die Zahl hinter Leider ist das Zusammendes Zauberbuchs sehr mühsam. Deshalb hat Peter Schumacher jun, aus Dinslaken die wirksamsten Stoffe mit ihrer und Affektoren aufgelistet. diese Liste: e = erhitzt, k = den Zutaten bedeutet den Preis für eine Einheit dieses kondensiert, 0 = normal, 1

1. Rasgon (e 2) -Krank 4, 2. Jaluem (ek 0) 10, 3. Yasin (2) 10 Drachen-Direktoren:

Ei-Direktoren: 1. Igele (ek 0) +Sinne 14, 2. Irin (k 0 oder 2) 8 1. Sals (3) +Gesund 14, 2. Ti-us (e 0 oder 2) 10, 3. Yasin (1) 10 Mensch-Direktoren:

1. Tius (0) +Gesund 10, 2. Calotis (ek 0) 10, 3. Sals (0) 14 Kampfkraft-Affektoren (posi-Ortschafts-Direktoren:

0,0 Geschwindigkeit, +Kraft 8, Churl (ek 3) -Wachstum 8, Ulin (k 0) -Geist, Irin (k 1) 8

Kampfkraft-Affektoren

1. Úlin (e 2) 8, 2. Dlega (2) 16, 3. Churl (0) +Wachstum 8, 4.

Bernhard Weber aus Grinzens in Osterreich hat für alle Fußballer ein paar Tips, wie sie eine Karriere als Vereinschel machen können. Krankheits-Affektoren: 1. Sadiel (ek 0) 1, 2. Yasin (e 0) 10, 3. Magoem (0) 16, 4. Ras-Gesundheits-Affektoren:

In der Grundaufstellung ist es vorteilhaft, wenn Ihr einen guten Torhüter und einen Stürmer (Mittelstürmer) habt. Ist Ihr Euch unbedingt nach den dies noch nicht der Fall, solltel Mionacal (k 0) 14, 3. Magoem (2) 16, 4. Dlega (1) 16, 5. Sals (3) 14, 6. Tius (e 0) 10, 7. Smyte (e ci. 1. Fanveer (0) -Geist 18,

Wachstums-Affektoren (po-1. Oreganse (e 0) +Kraft 8, 2. Churl (e 0) -Kampf 8, 3. Calotis Wachstums-Affektoren (ne-1. Snir (1) 4, 2. Magoem (16, 3. Churl (3) +Kampf 8, gativ):

Meisterschaft: Der Sprung von der dritten in die erste Division sollte innerhalb von zwei Jahren geschafft werden, da

sonst der eigene Spieler langsam zu alt wird. Wenn man das nicht sowieso schafft, sollte Spieltagen das Spiel abspei chern und falls man eine Niederlage bezieht, das Spiel einfach neu starten und das Gan-

abspeichern und Cup: Besonders in der dritbei einer Niederlage neu laden. Bei einem Erstdivisionär Cup-Spiel

> passenden Leuten umschauen. Alle anderen Positionen können auch später noch nach

Euren Wünschen besetzt wer

entscheidenden ze noch einmal versuchen.

ten Division klingelt beim Cup die Kasse. Daher vor einem als Gegner empfiehlt sich das

nale erreichen. Dort erhält Atari St · C64 · AMIGA der ersten oder zweiten Division, sollte man immer das Fiman, egal ob Sieg oder Nieder-Tore erzielen: Besonders age, immer 600 Punkte.

den Flanke von links oder rechts. Oder man kann einen Heber über den Torwart versuchen. Dabei knapp vor den leicht geht es mit einer gera-Sechzehnmeterraum stellen. In der dritten Division sind hohe Weitschüsse auf das geg-nerische Tor besonders wirk-

dem Einkauf abspeichern und dann auf die Suche gehen. wichtigsten Aufgaben. Spielereinkauf: eine 5-3-2-System oder eine eigene Defensivtaktik. Es sollte zueicht werden. Spielt man in

mindest das Halbfinale

ZUM SAMMELN

der "Mam-Desert" fällt man irgendwo in ein Loch, in dem mehrere Fledermäuse hausen. Hat man keinen Blitz pereit, um sie alle auf einmal zu besiegen, muß man zumindest die Fledermaus töten, die den

In der Pyramide sind viele unsichtbare Türen, bei denen die Meldung "OH" erscheint, Runde 6

sich nach oben und unten be-wegenden Stein, auf den man sen Abschnitt kann man ganz eicht beenden. Man läßt sich einfach nach unten fallen. Alvorher alle Geldsäcke auf den Den nächsten Abschnitt sollte man, nachdem man den erdings wäre es angebracht Nun ist man im Himmel. Nolken aufzusammeln. aufsteigen muß. Mit der richtigen Taktik ist die Sphinx kein Problem mehr. Zuerst immer wieder knapp vor die Sphinx springen und einmal mit dem Schwert zuschlagen. Das solange wiederholen, ois das Tierchen am linken Rand steht und wir davor. Dann schnell auf sie einschlagen, springt. Sonst bekommt zu viele ihrer Blitze ab. aber Vorsicht: Immer nochspringen, wenn sie

In einem Abschnitt findel man zuerst keinen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Tür klopfen und anschließend Runde 7

Jansen aus Essen

schickt seine gesammelten

Unbedingt ein kleines Schild und Bomben kaufen. - 2. Abschnitt - 1. Abschnitt Monster besiegt wurde ( und man so schon das Herz bekommen hat), volle Energie, sammelt man einfach alle Hat man, nachdem

Für. in die man hineingehen sollte. Die Tür kann man nicht vorbeigeht, erscheint die Meldung "OH". Man bekommt einen Brief, den man später abava liegenden Insel, ist eine sehen, aber wenn man daran auf die Meldung achtet. Das Auf einer, über kochender geben sollte. Ihr könnt noch mehr Türen finden, wenn Ihr funktionert allerdings nicht bei Schwert (den Schlüssel) zu nehmen. Jetzt wartet man, bis ist. ist, Schlüssel (das Schwert). Weil die Zeit nun abgelaufen ist verliert man ein Herz, das man aber beim Verlassen des Raumes sofort wieder zurückbecommt. Jetzt hat man volle

die Sanduhr abgelaufen

Goldstücke ein, ohne

ze für größere Geldfunde sind etzten Abschnitt von Level 7

sonders aussichtsreiche Plät ips für den "Wunderknaben"

Allgemeine Hinweise:

die Wolken. Besonders im vorohnt es sich etwas genauer ninzuschauen. Auch über und neben Türen ist oft etwas versteckt. Hat man ein Monster besiegt, das hinter einer Tür sofort ein Herz dafür. Sammelt man nun den Schlüssel bzw. das Schwert ein und verläßt so den Raum, erhält man noch sin Herz mehr. Jetzt die große

Sobald dies geschehen

man sich sofort

holt

versteckt war, bekommt man

Hier sollte man sich Schuhe allen unsichtbaren Türen.

gedrehte" Uhr. Nun zu den ein zelnen Leveln: Energie und eine "frisch um

-rage. Was hat man davon?

Schlüssel zum nächsten Level Gelingt das nicht, kann man das Spiel gleich neu starten, denn ohne Schlüssel kommt man nicht in den nächsten Lehat. Sie ist links von der Leiter

wieder nach links gehen. Nun indet man auf dem Weg einen wenn man daran vorbeigeht Also die Augen offenhalten.

sen. Geht man nach links, fin-det man einen Turm, auf den automatisch auf der Flöte. Als Belohnung dürfen wir das Schlüssel vom Ritter bekommen hat, nicht sofort verlaswir natürlich sofort klettern. Wonderboy spielt nun wieder Belohnung dürfen wir

Division) Spieltag angeboten. Ecken: Den Eckball immer sen Spieler), am 2. (Spieler mit sonders am 1. (alle vereinslogrößeres Problem mehr, da Meisterschaft in der 1. und 2. Verein) und am 19. (Ende der kann. Gute Spieler werden beman immer noch auf den alten zuruckgreiten

machen.

Alle Spieler eines Teams

Jetzt ist auch ein Fehlkauf kein

schneller als die gegnerischen möglichst hoch vor das gegne-Spieler sein und ein Tor erzie-Jetzt muß stehen vor wird oft uberhoben, und zwei Spieler der eigenen Mannschaft rische Tor zirkeln. Der Tormann man nur noch dem leeren Tor. Kriterien erfüllen: Schnellig-

kann auch schlechte Mittel-

sich nach dem ersten abgelau-Spiels alle Verträge auf zwei Jahre kürzen. So kann man Beginn des so wichtig). Schuß (bei Verteidigern nicht keit, Ausdauer und ein gutei Nur den eigenen Spiele

4-4-2 oder mit eigener Taktik Spieler selber steuert. Man nicht so wichtig, da man alle die Verteilung der Positionen auf den Platz gehen. Hierbei ist spielen. Selber als Nummer 9 steuern: Mit dem Spielsystem ten Spieler sollten folgende funktionieren. Alle aufgestellfeldspieler zu Verteidigern umverlängerungen Gedanken fenen Spieljahr über Vertragsnen guten Schuß. gute Technik, Ausdauer und ei die 25 Tore). Bei dieser Spielauch die meisten Tore schießt oder eigener Taktik spielen steuern: Mit Spielsystem 4-3-3 form sollten die Spieler über (in der 2. und 3. Division ca. um man das Spiel organisiert und Antang besonders wichtig, daß Angriff verstärken. Es ist am teidigung absichern und den und sich selbst im Mittelfeld als folgende Kriterien verfügen: Von dort aus kann man die Ver-Nummer 9 aufstellen lassen.

Dragons Breat

Geist-Affektoren (positiv): ek 0) 16 Ceeocor (k 2) 12, 5. Arolig (2) 4 1. Haloros (k 1) 1, 2. Cadoam

+Kampf, -Geschwindigke +Kraft 8, 5. Magoem (1) 16, (e 2) 1, 3. Fanveer ( 0 oder 2) 1. Cadoam (2) 16, 2. Haloros Igele (1) 14 ++Gesund 18, 4. Ulin (0) -Geschwindigkeit, Magoem (1) 16, 6.

ros (e 0) 1, 9. Fanveer (e 0) 18 7. Pfoss (e 0 oder 1) 2, 8. Halo-++Kampf, -Geschwindigkeit 8, Rasgon (e 0) 4, 5. Ceeocor (k 0) (e 0) ++Geschwindigkeit 4, 3. 1. Kairmende (0) 1, 2. Magian 6. Ulin (e 0) -Geist

Kraft-Affektoren (negativ): se (e 0) ++Wachstum 10. Molmar (k 0) 18, 11. Oregan-

Geschwindigkeits-Affektorer

(negativ):

6. Cadoam (3) 16, 7. Chife (k 0) 6, 8. Sadiel (k 1 oder 3) 1 Sinnes-Affektoren (positiv): nacal (k 3) 14, 5. Ceiter (k 0) 16, ++Geschwindigkeit 4, 4. Mio-Magian (k

Geschwindigkeits-Affektoren Sinnes-Affektoren (negativ): (positiv): 1. Haloros (k 3) 1, 2. Igele (2)

se schicken:

1. Magian (e 0) +Kraft 4, 2. Arolig (ek 0) 4

1. Thoft (0) 30, 2. Acrus (k 2) 1. Molmar (k 0) 18, 2. Igele (e tung, und Ihr kommt schneller wie immer an folgende Adres mit helft Ihr unserer Buchhalgültige Kontonummer sandten Tips immer auch eine mal bitten, bei Euren eingezu Eurem Geld. Die Tips bitte Bankleitzahl anzugeben. Da-(o) +Kraft, -Geist, ++Kampf Wir möchten Euch noch ein 1. Magian (2) -Kraft 4 2.Ulir

uno

Redaktion POWER PLAY Verlag Markt & Technik AG 8013 Haar bei München Hans-Pinsel-Str. 2 Kennwort Power-Tips

# Super Wonderboy in Monsterland Teil 2

Schloß auf der rechten Seite

Emblem" übergibt. einen Liftstein, den man naturten Mann, der uns das "Hero's ich betritt. Wir treffen einen al-Runde 8 Im Schloß findet man wieder

"Space" drücken, weil hinter der unsichtbaren Tür ein Dämon lauert, der ein Schwert benden Plattform sollte man Runde 10 Auf der zweiten freischwe-

1. Abschnitt

gehen. Von dort fällt man linken Rand des letzten Sees maler Ausgang. Man muß zum Auch hier ist wieder kein nor-

den nächsten Abschnitt

3. Abschnitt

Hier ist wieder kein normaler

Ausgang zu finden. Ihr müßt hier genauso vorgehen wie im ersten Abschnitt. Allerdings ist ein Herz Lebensenergie. und Ihr verliert auf jeden Fal der See mit heißer Lava gefüllt Runde 11

verbrauchen tras aufgehoben. Damit ist der Drache am leichtesten zu be-siegen. Sechs Blitze oder ein Level gekauft hat, nicht alle Bomben, die man im zweiten nügen. Darum sollte man die den Drachen wirft, dürften ge paar Bomben, die man unter habt Ihr Euch noch ein paar Ex-Drache auf Euch. Hoffentlich te Level. Am Ende wartet der Dies ist nun endlich der letz-

Super Wonderboy in Monsterland Teil

man öfter eine Plattform verdings auch nicht leichter, da ne Schuhe wird das Spiel allerwas der Gesundheit nicht gehochfliegendes Monster stößt daß man beim Springen an ein Schuhe, kann es passieren chend. Kauft man sich teurere kaufen. Dabei sind "Leather rade bekömmlich ist. Ganz ohvollkommen ausrei-

 1. Abschnitt Runde 4

siegt und läuft anschließend rant ist. Hat man diesen bekanntlich ein guter Geldliefenach links, taucht hinter Won Mal auf einen Krebs, der ja be-Hier trifft man zum ersten

> mit diesem einen Kampf anfan-Geldnöten ist, sollte man auch derboy sofort das nächste Schalentier auf. Wenn man in

man anklopten sollte (richtig, kommt dafür eine Flöte. geben wird). Nun gibt man (aubei der keine Meldung ausgehier ist eine unsichtbare Tür form ist ein Fenster, an dem rendem Monster. Auf der Plattist eine Plattform mitsamt stötomatisch) den Brief ab und be- 2. Abschnitt An der langen Häuserwand

bevölkert. Geht man durch das Mitte. Wieder von einem Krebs serlauf mit einer Insel in der Anschließend folgt ein Was-

immer nur draufhauen

er nun auch wieder nicht). gang (naja, ganz so geheim ist ganz links in einen Geheim-Wasser nach links, fällt man Runde 5

ming Jetzt springt der Unhold und wir auch. Mit ein bißchen Tidingt mit ihnen kämpfen möchschen kein Problem mehr da te, sollte sich, so nah wie mög Blitz verschießen. Wer unbedann aufstehen und eine Art mal über den Boden flitzen, bewesen auf, die erst ein paar-Schwerthieben stellen die Bursten Mal komische, weiße Le-In Runde 5 tauchen zum eran sie ranschleichen und den richtigen



## Das Heft mit der Diskette ist da!

- Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.
- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
- Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könner.

Amiga Power-Disk gibt es ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk



















## POWER PLAY CONTACT

Wöllen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Söftware anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contract bietet allen Computerfans die Gelegenheit, Kostenlos eine private Kleinarzeige mit bis zu 4. Zeilen Taxt in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinarzeige in den Power-Play-Contact der Dezember-Ausgabe (erscheint am 16.11.50). Schicken Sie Ihrer Anzeige genlost bis zum 15. Oktober 30 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Auftrage werden in der Januar 91-Ausgabe veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Auftragscoupon auf Seite 108.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### C64/128

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks, Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Verkaufe C 64 Org.: Bard's Tale 1, 2, 3, World Garnes, Jinxter, Destroyer, Neuromanc. Movie Monster, Champ. Wrestling, Zak McKrack. M. Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Verkaufe C 64 + Floppy, 150 Disks für 300,—, Originalsp. (Diskette): Pool o. Radiance, Curse o. A. Bonds je 25,—, Hillsfar, Grand M. Slam je 20,—, Tel. 09289/416, Christian

Suche Gamernaker u. Trivial Pursuit (C 64), zahle 40 DM, je Spiel (Original) oder tausche Originalspiele dafür. Tel. 07621/49580 Sa u. So ab 10 Uhr

Suche Originale: Player Mana., Zak McKra., Rainbow Island, F16 Combat Pilot, Ulitimat, Hillsfar, Curse of the Azure Bonds, biete ca. 20 DM je Splel, Tassilo, Tel. 07303/7600

Suche für C 64 alte Spiele von 1982-1986 (nur Originale). Zahle je nach Alter und Zustand bis 20 DM. Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal 4

Verk. C 128 + 1571 + 1581 + 1531 + Farbdrucker Okimate 20, jede Menge Literatur sowie Disketten u. Zubehör, VB 1000 DM,—, Tel. 09364/2056 (abends)

Vergebe über 50 Games (orig. Kass. u. Disks) an 50 Briefe, in 80 Days around the World, Mutants, Intern. Karate ... wagt es! Franz-Peter Pohlmann, 2362 Wahlstedt, Amselweg 12

Suche Originale für C 64 (fehlerfrei und mögl. billig): Neuromancer, Hawekeye, Heavymetal, Paradroid, Projekt Firestart usw.... Telefon 05651/6525

Verkaufe Panzerstrike (30), F16-Combat-Pilot (30), Fighter Bomber (25), Bard's Tale 3 (30), Tel. 04137/7451 ab 19 Uhr

Verkaufe für C 64, International Karate 1+2, 720 für 20 DM, Rambo 3, Pacland u. Arkanold für 25-30 DM, Tel. 0821/461756

Suche alte ASM-Spezialausgaben vom letzten Jahr, Nr. 1-6, schreibt an Marko Dittmar, Mellerswiesen 29, 3500 Kassel

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Diskbox mit Spielen, viete Originale, VB 350 DM, Tel. 0911/646451, Anrufe ab 18.00 Uhr, Oliver Loos, Ilzstr. 1a, 85 Nbg. 60

Achtung C 64!! Suche Tauschpartner!! Disk/Tape, habe Topgames! Listen an Peter Berger, Marter Str. 173, 4650 Gelsenkirchen, Antwort garantiert.

Verkaufe Top-Originale zu Top-Preisen!!! Für C 64 und Amigal Ruft an: 02828/7658 (Marcel) zwischen 15 und 20 Uhrl Keine Raubkoplen! Nur Originalel Call fast!!!

Suche alte C 64-Spiele von 1982-1986, zahle je nach Zustand und Alter bis 20 DM (nur Originale). Angebote bitte an A. Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal

Verkaufe C 64 I + Datasette, Joystick, Spiel für 250 DM + Floppy, PC 128 N, kompatibel mit kleinem Fehler für 70 DM, Tel. 08121/71174

Verkaufe über 30 Originale: Ultima 1-5, Wasteland, Gunship, Battle Group, First Over Germany etc., Liste gegen 1 DM, Rückporto bei: PF 1523, 5272 Wipperfürth Suche auf Disk: Fast Tracks, Rings of Zilfin, Five-a-Side-Soccer, Questron, Shard of Spring, Wizard's Crown, Phantasie 2+3, Colonia Conquest, Broadsides! 05194/619

Verkaufe neueste Originale und Stuff. Thomas Janeczek, Steinfeldstr. 26, A-3100 St. Pölten Österreich. Suche günstiges Modem

Suche Tetris für C 64, Angebote bitte an Herbert Morasch, Stephanstr. 161, 8390 Passau, Tel. 0851/71623

Verk. C 64 + PeedDOS + 1541 + 2. Laufwerk + 30 PD-Disks, Joystick, 3 Originale, Star LC-10VC, Preis 735 DM, VB/ADR: Oliver Wendemuth, Friedrich-Karl 91, 5000 Köln 60, Tel. 0221/71186

Verkaute C 64 + Floppy 1541 + über 100 Spiele für 450 DM, H.: Angermund, An Hornsgarten 8, 5040 Brühl, Tel. 02232/34276

Verk. Reset, Draconus, 64er Spielesammlung 4, Robox, Scotland Yard, Stein der Weisen, Tom, alle Disks, Supergames (Modul), VB, B. Ellenberger, Tel. 0211/593302

Suche viele Strategiespiele von z.B. PSS, SSI, CCS für C 64/PC/Spektrum. Besonders Battlecruiser, Battlegroup, schreibt immer an U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Ich suche gute Software aller Art. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg, Telefon 02452/6048, only C 64!

Verkaufe C 64 mit Zubehör, Viktor Gottfried, B.-Lichtenbergstr. 12, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/868723 (es lohnt sich!!!)

Suche dringendl für C 64 Floppy 1581 und 1571 mit Handbuch, neu oder alt, Tel. zu erreichen (CH) 032/516809 oder 032/257070, Herrn Schild verlangen (Schweiz) Verkaufe C 128D, Maus, Spiele, Anwendun-

Verkaufe C 128D, Maus, Spiele, Anwendungen, 1 Joystick, Zeitschriften, Bücher, Zubehör, Datasette f. 950 DM, Th. Pretsch, G.-v.-Le-Fort-Str. 33, 8700 Würzburg, Tel. 0931/884920

Verkaufe C 64, Farbmonitor (1802), Floppy 1541 und Spiele (z.B. Revs, Game Set und Match usw.) + 20 Leerdisks für VB 550, kaufe auch Amiga 500 + Monitor, Tel. 02208/6356.

Verkaufe C 128 mit Floppy 1571, Farbmonitor Thomson, Drucker Star LC-10 C, 200 Disks und Bücher, alles 100% ok, für 800,— DM (Neuwert 2200), Tel. 02181/41684

Verkaufe C 64 II, Floppy 1541 mit Umschaltmodus für Zweitlaufwerk, 70 Disks, Final Cartridge 3, Datasette, Kassetten, Diskbox, Locher, Bücher, 1 Jahr für 600 DM. 07663/5623

Verkaufe jede Menge Klamotten rund um den C 64/C 128: Bücher, Zeitschriften, Spiele usw., alles zum halben Neupreis. Infos unter 02102/60316 (Alexander)

Verkaufe C 64-Spielesammlung 1-4 (M&T Verlag) für 80 DM (einzeln für 25 DM), Tel. 09721/42277

Wer verkauft mir C 64 II + Floppy 1541 sowie Zubehör, d.h. Disketten, Box, Joystick, Reset usw, zu günstigem Preis? E. Jacob, Str. d. Komsomol 278, DDR-7034 Leipzig

Verkaufe C 64 + Diskettenlaufwerk 1541, 5\(\frac{1}{4}\), 5\(\frac{1}{4}\), 6\(\frac{1}{4}\) et e B\(\text{0}\)cher u. 64\(\text{'er}\), viele B\(\text{0}\)cher u. 64\(\text{'er}\), viele Spiele (aus Gameon, etc.), VB 500 DM. Michael Ziltz, 5551 Monzelfeld, 06531/8336

Suche Ultima 1-3, nur orig. Disk + Anl. und dtsch. Anl. für Commodore MPS 801 und Tauschpartner, C 64 Disk 100%, Antwort: Marcus Kaminski, Reiherstr. 57c, 4270 Dorsten 1

Verkaufe C 64 II und Floppy 1541-2 für 210 DM ohne Verpackung! Adr.: Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12 Verk. für C 64-Disk: Zak McKracken, Maniac

Verk, für C 64-Disk: Zak hockracken, mannen Mansion, Rock'n Roll und Spherical für je 25,— DM. Adr.: Direk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12, nur Originale

Verk. Zak Mc Kr. (E) 20,—, Leg. Blacksilver 15,— Capt. Blood, Starflight, Times of Lore, Demons Winter je 20,—, Ultima 5 40,—, Katakis, Giana S., Neurom, je 20,— u.v.a. 05181/25478

Verk. B. Tale 1/2, Mars Saga, Total Eclipse, Nebulus, Leg. of Ancients je 20, Knights of Leg, Pool of Rad 1-4, je 35, Sentinel 15, Ga. Domain 30, Tetris 15, 05181/25478

Tennis Manager '90, Tennis Player Manager, Bundesliga '90/91, Revolution in der DDR, Lifetime.— Into gegen franklerten Rückumschlag bei S. Kröger, PF 4117, 4972 Löhne

Achtung! Achtung! Achtung! Suche Projekt Stealth Fighter & Redstorm Rising, zahle 35 Mark, dringend!! Tel. Osterr. 0222/6041262, Michel

Verk. Quick-Shot Roboturm mit Zunge, Schautel, Magnet u. Interface für C 64/128, Tel. 09094/1540. Preis 100 DM inkl. Programm zum Abtippen. Norbert Sonntag, Gartenstr. 13, 8851 Rögling, 09094/540

Verkaufs 3½-Zoll-Floppy 1. C 64, DM 160,— + Spiele z.B. Kass.-Games wie Test-Drive, DM 20,— Skate or die, DM 20,— Bad Cat DM 25, u.a., Anfrage an: Th. Eggers, Olendorp 44, 3102 Hermannsburg

Suche C 64 Orig., Ch. of Krynn, Hillsfar, Piratesl Track Suit M., Elite + andere (20-30 DM). Liste + Preisvorst. an M. Dietl, Hans-Scherr-Weg 2, 7070 Schwäb. Gmünd

Suche Castles of Dr. Creep (blete 200,—), Spelunker (100), Son of Blagger (80), Realm of Impossibility (80), Tel. 07682/1015, Heiko Schlotter (bitte nur Fr, Sa, Sot)

Verkaufe meine Demo-Intromaker!! Habe z.B. D-Designer, D-Maker, de Luxe, I-Designer, D-Demon, Ultimate I-Studio... Musikprogramm: Romuzak, Tel. 07066/7993

C 128 D, Laufwerk, Farbmonitor 1901, 35 Origi nale, 1 Spielemodul, 2 Diskboxen, massig Lite ratur und Zubehör, VB 1300 DM, Tel 09132/3570

Suche Spiele auf Disk (nur Originale) möglichst mit Anleitung. Biete bis zu 20 DM, Björn Schill, Dammteich 8, 2305 Heikendorf

Verk. Micr. Soccer (20), Questron 2 (25), Armalyte (20), suche: Lösung & Pläne zu Dragon Wars, Tel. 06257/61995, verk.: Power-Play-Ausgabe 4/88 bis 7/90 für jeweils 3,—

Bitte schnell! Suche Originale Weltenkarte oder Kopie von Times of Lore, Zahle bis zu 20 DM. Ruft an unter 02102/51203, Michaell Bitte erst ab 16 Uhr!

Verkaufe Zack McKracken und Times of Lore zu einem Spottpreis von je 35 DM, meine Adresse: Daniel Schmuker, Stummengäßle 2, 7933 Hausen o.U.

Suche Mil. Simulat. und Strategic-Garnes (ob alt oder neu, ist e.!) Angebote an: Tom Seeliger, Goethestr. 3b, Beetzendorf, DDR 3582, Gruß an Leassisott!!!

Verkaufe: C 64 (SpeedDOS/Reset), Floppies, Drucker, 250 Disks, 80 Originale, 3 Cartridges, Mouse für 800 DM, Telefon ab 18 Uhr, 06205/13381 (möglichst Nähe Reillingen) Verkaufe C 64 mit Floppy 1541, Datasette, Drucker GP 100 VC und Software für 499 DM, Tel. 09132/4830

Größter 128er Club der BRD bietet 30 tolle Public-Domain-Disketten, Tips, Tricks, Flug-Tutor, Navigator, Simulatoren!!! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche Lösungsweg oder Tips für Maniac-M., Wo man das Benzin findet, und wie man die Treppe repariert und womit! Kalex Jörg, Dornerstr. 61b, 24 Lübeck 1, 0451/865549

Ich suche Disketten aller Art (außer def.), macht faire Angebote, Christian Frank, Tel. 07135/8312

Tausche o. verkaufe Indy 3, 50 DM,—, Champions of Krynn 50 DM, PQ 2, SQ 2 je 35 DM, KQ 1-3 25 DM o. Tausch gegen Battle of Britain o. Start. Tel. 06821/64027 (Dominik) 15-20 Uhr

Verkaufe C 64 + Fioppy 1541, Mouse 1351, TV-Kabel, Handbücher, Drucker 180 VC, Drucker-Papier für kompl. 650,— auch einzeln, Tel. 07146/41442

C 64, 1541, Monitor Com. 1702, 2 Joysticks, Druckerinterface - Printerface - F. Parallelschn.-Stelle, 64'er-7/87, C-Basic-Modul etc., DM 500,—, Karsten, 18 Uhr, 08139/531

Suche Bards Tale 1-3, Stealth Fighter, nur Originale, Preis VB, Angebote schrift., Peter Gärtner, Hahnenbergstr. 7, 3380 Goslar 1, Tel. 05321/63758

An alle C 64-Besitzer, verkaufe original Game Sentinel World's für 25,— DM mit engl. Anleitung, schreibt an Theo Pinn, 8975 Fischen/ Weiler 6, im Allgău

Verkaufe C 64 II, Floppy, Modul, Originalspiele, Diskettenbox mit 60 Disketten, 3 Magic Disk, Abdeckhaube und zwei Joysticks, Fast neu für 650 DM, Telefon 02173/32397

Verkaufe Originale: Dragon Wars, Pool of Radiance (+Char), Curse of Azure Bonds, Print Shop + div. ältere Spiele, Tel. 07133/15794 (ab

Suche Tauschpartner für C64-Software, Zuschriften mit Rückporto bitte an Sven Goldt/Sachsendamm 47 b, 1000 Berlin 62, möglichst gleich mit Diskettenliste

Verk. Orlg-Spiele auf Disk, Katakis, R-Type, beide 25 DM und auf Cass. Carrier Comand, Fighter Bomber, beide nur 20 DM, Tel. 0711/446242, Robert verlangen

#### AMIGA

Suche 100% intakte Originale: Pirates u. Xenomorph., tausche orig. Midwinter u. F-16 Combat P., Topzustand, dt. A. Schuffenhauser, Höpfertsteig 52, 1000 Berlin 28

Tausche Amiga-Org.: TVS-Foot., Rock'n Roll, Falcon, R-Type gegen Turrican, B-Squadron, Klax, Emlyn H.I.S., Champ. of K., F-16 C.P.M. Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

Blete: Amiga 500, Farbmonitor, Star LC 10 Color, ½ Jahr alt, 1500 DMI Neupr, 2000 (+ Zub.), SimCity, Starflight je 50 DM, Zak 20 DM, Chrono Quest 40 DM, 02351/13690

Amiga ★ CH ★ Amiga ★ CH ★ Amiga ★ CH Verkaufe u. suche neueste Software. Bunny-Soft, Pourtalésstr. 95, CH-3074 Muri, Tel. 031/525966 oder 031/524577



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Ich suche für Amiga Triad 1+2, bitte nur Originatel Preis können wir am Telefon klar ma-chen, meine Nummer: 04838/965, fragt nach Lars. Vive la Amiga?

Verkaufe Amiga-Originale: Table-Tennis-Sirn. 30 DM, Elite 30 DM sowie für MS-DOS: Larry 2 (5½ u. 3½-Zoll-Disks) für 50 DMI Tel.

Amiga Orig. für 40-50 DM, Khataan, E-Motion, Italy 1990, F-29, Xenomorph, Pipe Mania, Rainbow Island, Klax, Tie Break, Resolution 101, 3 D. Tennis, Klaus, 08271/6796

Verkaufe Amiga-Originale: Maniac Mansion (engl.), Xenon 2, WC Leaderboard, Seuck, Bozuma, Silkworm. Schrftl. Angebote an: F. Priester, Nöpps 45, 2000 Hamburg 70. ■■

★ Amiga Austria ★
Suche Kontakt zu Amiga-Usern in Austria
zwecks Informations- u. Softwaretausch, Andreas Vorderegger, A-5742 Wald/Pzg. 74

Verkaufe Journey, Arthur, Future Wars, Attack Sub für je 30 DM, War in m. Earth und Roadwar Europa für je 20 DM. C. Kowalski, Hüller-Mühle 89, 4650 Gelsenkirchen

Suche coole Kontakte aus aller Welt. Andreas Dambrauskas Heiderosenweg 16 D-2903 Bad Zwischenahn

Flashlight Design Siegen
Wir starten ein neues Superdemo-Projekt. Suchen: Coder, GFXer, Musiker und Ideen. — P.O.
Box 210325, 5900 Siegen, BRD

Österreich! Amiga-Software! Preis und Liste auf Anfrage, schreibt oder ruft an: Tel. 07748/2202. Abs. Peter Hager, A-5142 Egelsberg 3, ab 15 Uhr

Verkaufe Starflight, SimCity, Kulti Kingdom of England, Elite, Drakkhen, Xenomorph, alles 45 DM VB. Suche Budokan, Might + Magic 2, Projectyle. Tel. 09831/1264

Verkaufe neue und alte Spiele billig für den Amiga. Habe auch Anwender, Schickt 3 DM in Briefmarken an. Terry, P.O. Box 136630, 7060 Schorndorf. ★ Hi Katja F.! ★

Austria: Verkaufe Impossible Mission 2 und Sarcophaser! Beide je 40 Mark! Call: 0463/596314 (Ralf verlangent)

Verk. Starflight 1, Midwinter und Larry 2, je 45.— DM, tausche auch 1 Spiel gegen Ultima 4. C. Moormann Schulweg 1, 2300 Kiel 1

The Final, Super Fußball-Manager für alle Amiga, 1-4 B-Liga, DFB-Europa-Cups, Spieler-markt, Statist. Digi Sound-Bilder u.v.m. Origi-nal + Anl. 29 DM, Jo Seitz, 06187/26498

Achtung \*\* tausche Amiga-Original-Games gegen Nintendo-Module (habe Giana-Sisters, Austerlitz usw.) Tausche auch nur Nin-tendo. Tel. 02872/7369 nur Mitt. 19-22 Uhr \*1

Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a. alles Hits. Der Hammer nur 35 DM (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfrage! \* Amlga \*

Suche Anleitung für Intercaptor!!!!! Ich zahle sehr gut!!! Schreibt an: Timm Westedt, In der Pforte 19 5500 Trier oder Tel. 0651/17560

Suche deutsche Anleitung für F-16 Falcon, zahle bis zu 20 DM. Ruft an unter 0251/82297 oder schreibt an Denis Huelscheger, Benteler Str. 35

Verkaufe Amiga Originale: Dragons Breath, Midwinter, Xenomorph, Sheran M4, Suche im-mer nach neuester Software, Wolfgang Am-mer, Harrachgasse 11, A-8010 Graz, 0316/

Amiga 500, CM 8833, A501, 2. Laufwerk, Competition Pro, Kabel, Abdeckhaube, Soft, Zeitschriften, Buch, alles 7 Monate, 1300 DM,

Verkaufe Originale zu Top-Preisen! Manchester U. 40,—, Kult 30,—, Larry II 50,—, Indy III, 35,—, Fugger 30,—, Legend of Djel 35,—, 08223/3775 ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga Originale per NN. Preise von 25,— DM. bis. 40,— DM. Archipelagos, Powerboat, Testdrive I, Space Ranger, Overlander, Tausch u.a. Titel anrufen. 02822/52415

Tausche Chrono Quest 1 gegen ein gutes Spiel oder verkaule für 40 DM,—, schreibt an: Elmar Nordhues, Bergelerweg 30, 4740 Oelde 1, Tel. 02522/2136, only Amiga 8

Verk. Amiga Org, für je 40,— DM, Starflight, Their Finest Hour, Rainbow Island, Tel. 02331/50471/15-20 Uhr

Originale, Imperium 60 DM, Investation, Sim-City 512 K, Starflight je 40 DM, Driller, Sentinel, Tracker, zus. 40 DM, TFMX-Editor, 100 DM Empire 40 DM, Ralf, Tel. 0251/277887

Suche billige Speicherweiterung für Amiga 1000 (mind 1 MB). Tausche Original Starflight gegen Curse of Azure Bonds, Tel. nach 18 Uhr, 08732/2310, Holger

Suche: Space Quest 1+2, Larry 1, Gold Rush, Police Q.2, KQ 4, Tausch od. Kauf, Karsten Ko-walik, Puchermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeld-

Suche Champions of Krynn und Dragon-Flight Tel. 0201/716930 (Marc)

Excellencel (Textverarb.), DM 200,—, Dev Pac-Assembler DM 60,—, Kind Words (Testv.) DM 70,— bel O. Dangel, Riesbergstr. 37, 7157 Murr-hardt, 07192/6335, 18 Uhr

Suche und biete original Software. Verkaufe verschiedene Amiga-Zeitschriften (100 Stack) Näheres ab 18.00 Uhr, 07053/6254

Suche org. Manic Mansion, Gunship, Larry 3, Populous, alle mit Anleitung und 100% e free, Tel. 02431/5267

Suche zuverl. Tauschparnter für Amiga-Soft, jede Menge Tauschmaterial vorhanden. Schickt Eure Listen an: Olaf Vollmert, Carl-Zöllig-Str. 37, 4030 Ratingen

Verkaufe Commodore Mouse 1541 (neu) oder tausche sie gegen Software. Suche die Ultima Serie, Tel. 003287/851691, fragt nach Oliver

Verk. Hostages (30), F-18 Interc. (40), Xenon 2 (50) Populous (50) Chambers of Sh. (50), Indy 3 Adv. (50), It came Desert (50), Stadt d. Löwen (50), Flight Sim 2 (50), kompl. 350,—, Tel. 09644/1413

Verkaufe oder tausche Dynasty Wars (Action) und Bermuda Project (Adventure), alles Origi-nale, nur einmal benützt. Tel. 06898/24976 oder 295330

Originale: Populous, Fish, Indy, Corruption, Loom, u.a., alles Hits, Der Hammer: nur 35 DM, (ohne Porto), Tel. 06787/8152 ab 18 Uhr, weitere Spiele auf Anfragel \* Amiga \*

Verkaufe Amiga-Originale, Liste anfordern, A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Hey, stop! Verk. orig. TV-Sports Football (30 DM), Staflight, Sim City 512 K (39 DM) call 08341/2780 (u.U. auch Tausch) \* \* \* Atari ST: Populous (45 DM) call 08153/1604

Lösungen zu Sierra-Spielen, deutschl Ruft anl Tel. 0941/65997 (ab 18 Uhr) oder schreibt an Daschner Michael, Jägerndorfer Str. 4, 8411

Verkaufe Originale für Amiga: Starflight 50 DM, Might & Magic II, 50 DM, Demon's Winter 40 DM. Zusammen für 120 DM. Tel. 02304/14140 ab 21 Uhr

Verkaufe Rings of Medusa und Populous für je 35 DMI Suche Tie-Break und F-29 Ret.!!! Bitte melden bei Jan Klatt, Roonstr. 19. 3300 Braun-schweig, Tel. 0531/335356

Amiga 500 + Monitor 1081, 1 MB, Drucker Pa-nasonic KX-P1082, Joystick, 50 PD, 2 Origina-le, Literatur, Buch, Diskboxen für 1900 DM. 08035/8266, (Fabian), Fangerweg 2, 8201

Verkaufe Originale: Table Tennis (35 DM), Soc-cer Manager PLUS (35 DM), Kickoff (35 DM), Microprose Soccer (40 DM) Superstar Ice-hockey (20 DM)! 08035/8288 (Fabian)

Wanted! Cool Guy's for Playing, Kick Oft2, Swapping, ... Contact me, Tel. 02236/811452 (Jascha verlangen), Raum Wien + Mödling

Verkaufe Starflight für 40 DM, Drakkhen für 30 DM und Starcommand nartz, Tel. 02683/3775 mand für 30 DM. Dirk Rei-

Verkaufe Sentinel und Powerdrome,für je 35 sFr. (Originale). Schreibt an: Andreas Bundi, Unterdorf, CH-7184 Curaglia

Tausche od. verkaufe orig. 3D-Pool, Running Man und RVF Honda. Je Game 40 DM und alle 3 zusammen nur 100 DM. Tel. von 16-20 Uhr 06184/2835

Verkaufe Amiga 500 + Monitor, Maus, die da-zugehörigen Disks, gut erhalten, 2 Jahre alt (NP 2300,—), jetzt nur 1400 DM. Tel. 07021/56662 nach Christof fragen

Suchen Tauschpartner Haben das Neueste und suchen es Call Fast: 0424/48669

Suche Programme für Amiga 500, 1MB. Schreibt an Thomas Hauser, Lindenstr. 6, 4020 Mettmann, Tel. 02104/15821

Hilfel Ich suche verzweifelt die Lösung zu Maniac Mansion! Schickt Lösungen an den Adventure-Fan Thomas Rottmann, 8721 Unter-spiesheim, Kirchgasse 8I Danke!!

Verkaufe Originalspiele für Amiga (Indy 3, Zak, TV.Sp. Footrball, Airborne Ranger, (Lownoma-nia, EE1, Triad 1) Tausche auch, Tel. 089/400329 ab 17.00 Uhr

Hi, Leutel Verkaufe Original, It came from the Desert für nur 55 DM. 100% ok mit dt. Anlei-tung, schreibt an: Thomas Teusch, Bistung, schreibt an: Thomas T marckstr. 50, 4047 Dormagen 11

Suche für Dungeon Master Pläne und Auflösungen von allen Levels. Schreibt an Bernd Krüpfgantz, Wilhelmshavener Str. 14, 1000 Berlin 21 oder Tel. 030/3952484

Manchester United und Football Manager World Cup Edition (Originale m. Verpackung und Anleitung), je 35 DM, zusammen 60 DM, Tel. 09270/369, Tino, öfter probleren!

Verk. D. Paint II + D. Print Pal f, 100 DM, Reflexions f. 50 DM, beide Programme originalver-packt, deutsch, 0431/735052

Originale I. A500: Battle Squadron, RVF, Turri-can, R. Ranger je 40 DM Dschungelbuch, C, Blood, Blasteroids je 10 DM. 0431/735052

Amigal Verkaufe Highway Hawks (30 DM), The 3 Stooges (30 DM), Fortress Underground (20 DM) und Karting Grand Prix (25 DM), Alle 4 zu-sammen 100 DM (100% ok), Tel. 06581/4081

Verk./tausche A. P. Mechanicus (Original) + dt. Anleitung f. 20 DM VB o. gegen Tauschma-terial!!! Angebote an C. Conrad, Mastbruchstr. 213a, 4790 Paderborn

Verk. Origi Drakkhen dt. Anl. 50,—, Skrull 20,—, Thunder Blade + L.E.D., Storm, Blaster-nolds, Impossible Mission II, zus. 60,—, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale! Ultima IV mit deutscher Anleitung, Plan und Lösungshilfe 70,--, Twin-wolrd 40,--, Tel. 06455/1472 ab 18 Uhr

Amigal Verkaufe Jump-Machine (150 DM) und Soccer King (20 DM). Beide 100% ok. Oder tausche gegen New Zealand Story (100% ok), Tel. 06581/4081 Thomas

Call the Softys for become member or getting contact: 040/804884.

Legal We're new! Call now!

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Listen schneil an Mike Dreecke, Hinter den Gärten 30, 1000 Berlin 20

Verkaule für Amiga: Great Courts, F29 Indiana Jones (Adventure) ie 40.— DM, alles Originale, Jones (Adventure) je 40,— DN Tel. 07022/48036 ab 18 Uhr

Verk. für Amiga: Starflight 1 u. Populous + the Promised Lands für 130,— (nur zusammen), Tel. 07144/4970 (ab 19 Uhr)

Suche Tauschpartner für Amiga (F29 Turrican) Call 06131/331193 fast or die, only cool stuff, call 06131/331193, frage nach Mario

Suche billige Amigasoft z.B. Flimbos Quest, Projectyle, 3D-Tennis, The Plague, Unreal, An: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regen-stauf, suche auch Bitmap Brothers!

Verk. Original Gravity, Super Cars und D-Paint 2. gegen Angebot/oder Tausch gegen Loom, Space Rogue u. Startrek V (Original), Tel. 07133/15794 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Amiga 500 org. Games — z.B. Stormload-Turbo, Out Run, Batman — The Movie, Winter Games, Space ACE und andere. Stückpreis 45,—, Tel. 04351/43778 ca. ab 17

Suche Tauschpartner für Amiga 500, bin ab ca. 17 Uhr erreichba Tel. 04351/43778

#### MS-DOS-PCs

Biete Original: Abrams, UMS, B-Hawks, Hanse, Vermeer, Eilte, Redstorm, suche Original: A10, Tycoon, Omega, Kult, B-Tech, Fin. Hour, F. Heidenfelder, Irisweg 10, 8039 Puchheim

Verkaufe Kings-Quest 4 (Orig., 51/4 Zoll) für 60 DM! Lieferung per NN. Auch Tausch gegen The Col. Bequest möglich. Ruft an unter 0911/755711

Suche EMPIRE original, Tel. 07127/32498

Verk. Originale: F19 70,—, Tank Platoon 70,—, Harpoon 65,—, LHX Attack 75,—, alle mit Ver-packung + Anleitung, Adresse: Günter Poled-nik, Zehntfeldstr. 260, 8000 München 82

Suche billige Originale, suche Populous, Block out, Xenon2, Elite, Lightspeed, Thunder-strike, ruft an unter Tel. 05524/1328 ab 15.30 h

Suche Tauschpartner für PC 5½-Zoll-Spiele. Habe z.B. Populous, Simcity..., schreibt an: Jo-chen Tews, A-4020 Linz, Am Lerchenfeld 38,

Populous, Ultima 1, F16-Falcon, UGH-Lympics, Timebandit, Fish, Eye of Horus, GFA-Draftplus, Rack'em (Pool + Snookersim) Wizard-Wars, Hot-Shot, 10-15 DM, verk. ab 14

Tausche Indy 3 (ADV) auf 3½ " gegen Loom auf 3½ " oder 5½ " (nur Originale). Tel.: 06190/2303 3½ "oder 5¼" (nur C nach Björn fragen

MS-DOS Originale für 50-80 DM: Railroad Ty-coon, Global Dilemma, Bad Blood, Rings of Medusa, Hard Drivin, Ski or Die, Okolopoly, FSIM 4, Klaus 08271/6796 u.v.m.

Verk. Originale: Ultima 5/6, KQ 1-3, LL 1+2, Oil Imp., Sim City, Starflight 1+2, Indy 3, Champs of K., u.v.m. Liste geg. Rückp. A. Häusler, Klo-sterweg 25, 85 Nürnberg; 0911/884655

Verkaufe Loom (Original) 5½ Zoll, deutsch, Tel. 02102/41233 ab 19 Uhr R. Schöneberg, Haselnußweg 36 4030 Ratingen 1

Verkaufe: Auf 51/4"-Disk Originale: Space Quest 3, 45 DM, 688 Attack Sub, 45 DM, King's Quest 2, 25 DM, KQ 3, 35 DM, Tel. 08841/5676

Verkaufe Test Drive 2, Oil Imperium je 45,—, Falcon, Falcon AT, AFT 2, Police Quest, 688 At-tack Sub je 55 DM + 5 DM, Porto, Michael Mül-ler, Huffmannstr. 58, 4300 Essen 16



Frie-Vendt-Straße 16 4400 Münster

Telefax: 02 51/53 28 42 Btx: 0251 532842

No-Name Disk 3,5" 2 DD 10 St. 3,5" 2 HD 10 St. 5,25" 2 HD 10 St. Farbband LC 10, schwarz, Nylon andere Farbbander auf Anfrage!

HARDWARE

Farboption S NEC P2 plus 749 Champions of Krynn Codename Iceman Dragon Flight Gunshin 79, 69, 64, 54, 99, 79, 69, 69, 69, 64, 64, 89.-Kick Off 2 Klax Larry III Loom Midwinter Pirates Pisayer Manager Populous SimCity Starflight Their Finest Hour Turrican 69,

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware, Software, Bücher ind Zubehör.

Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbe-

Lieferung per Nachnahme zzgl. Versand

Händleranfragen erwünscht!

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### MS-DOS-PCs

Suche original MS-DOS-Games z.B. Their fi-nest Hour, Sim City, LHX-Attack-Shopper, Bernd Schierloh, Benseberg 7, 3050 Wunstorf 1, 05031/14745

Kaufe Originalspiele für den PC. Schickt Eure Listen mit den Preisen an Markus Scheuber, Weidstr. 17, CH-6343 Rotkreuz, PS.: tausche auch, jedoch noch wenig Soft

Verkaufe oder tausche Dr. Doom's Revenge für 20.— DM und Ultima, 3er-Pack für 40.—! Originale! Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn oder Tel. 02371/26494

Tausche Originalspiel Sim City (+Handbuch) gegen Barbarian 2 oder Pirates auf 3½ \*, Tel. 07935/8579 Martin! Only PC!

\*\*\*PC\*\*\*PC\*\*\*PC 5½", suche Tauschpartner für PCIII 3½", ruft an: 08031/72766 oder schreibt an: René Rup-pert, Angerweg 2b, 8209 Schloßberg

Wer aus dem Raum Bonn kauft mit mir zusammen Adventure und Simulationen und tauscht die Programme mit mir aus?! Tel. 0228/326941 Claudia oder Frank Verkaufe MS-DOS mit 20-MB-Festplatte und Diskettenlaufwerk und CGA-Monochrome-Monitor für 1599 DM, Rajec Imrich, Tel. 08554/454 (oder 513)

Suche für meinen PC von Electronic Arts Indianapolis 500 (Orginal), sehr preisgünstig. Tel. 07131/163663

Verkaufe Adlib Synthesizer Cardl 100% in Ord-nung, originalverpackt. Preis für Karte + Soft-ware 300,— DM, Tel. 08805/469, ab 19 h

PC: Verkauf. Ultima 6 (3½) für 44,— ohne Anleitung und Loom 5½ Zoll für 60,— mit Ani. und allem Drum u. Dran, Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach, Tel. 08248/1362

Verkaufe: Indy 3, Tongue of the Fatman, Rings of Medusa (5½) je 40 DM, Space Quest 3 35 DM, suche Rock'n Roll u. Klack, Tel. 06502/2171 ab 17.00 Uhr (Markus)

Biete KQ 1-3, Populous, Lary 1-2, Camelot, PQ 2, etc., suche KQ 5, Heros Quest, Finest Hour, Kauf o. Tausch, ab 20,00, Tel, 0228/656770, Robert Schüller, Kölnstr. 189, 53 Bonn 1

PC-286-AT, 20-MB-Festplatte, 5½-Floppy, 1 MB-RAM, 12 MHz/16 LM, Super-EGA-Karte, Monitor, Tastatur, VB 200 DM, verkaufe auch Software (alle Sierra, etc.) Tel. 06834/43575 ab

Suche Lösung zu ZakMcKracken und Indiana Jones and the last Crusade 3, Schreib an Ku-rath Stefan, Büntli, CH-8890 Flums, Tel. 085/31340

Ulrich Schiedeck, Schillerstr. 6, 8405 Donaustauf, Tel. 09403/8945, Xenon II, Gunboat und Their finest Hour zu verkaufen für 140 DM, Spiele auch einzeln abzugeben, k. Raubk.!

Verkaufe Adlib-Soundkarte + Visual Comp ser + technischem Handbuch für 400 DM. K. Beinecke, Lärchenweg 15, 3305 Veltheim Verkaufe auf 5%-Disk Originalspiele: Xenon 2, Rack'em, Corruption, Rings of Medusa, Bom-buzal, Don't go alone für je 45 DM. Tel. 0721/841982

Verkaufe IBM-Originale: Budokan 40 DM,— Bad Blood 50 DM, Face off 40 DM, Mines of Ti-ran 30 DM, Full Metal Planete 35 DM, Tel. 02623/4455

Keine Power für PC? - Kein Problem! Verkaute Originalspiele: »Grand-Prix-Circuit», »Paris-Dakar '90« und »North + South», Preis n. VB. Ruft an 08031/72766, ich tausche auch!

Verkaufe Schneider PC 1512, Farbmonitor, 20 MB, HDI, 360 KB, Floppy, Maus, Orig. Softwa-re, Bücher. Preis VB 1700 DM. Tel. 02159/3111 (Florian Becker)

#### NINTENDO

Verkaufe NES, 2 Controller und 8 gute Spiele, Simon's Quest + SMB Kid Icarus, Zelda u.s.w. Tel. 06104/74362

Verkaufe nagelneues Nintendo-Telespiel mit Modulen: Super Mario Bros I, Ice Climber nur 200,— DM, NP 330,— Tomoylć, Dragisa, Oe-der Weg 70, 6000 Frankfurt/M-1

Verkaufe Nintendo + Advantage + Spiele Zel-da I+II, SMB I+II, Ice Hockey, Punch out, Me-trold, Fitness Matte zu 50% des Neupreises, Tel. 08121/71174

Gameboy + Tetris, Tennis und Mario gegen Gebot. (neuwertigl) Carsten Schneider, Alter Markt 3, 5350 Euskirchen, 02251/53745

Tausche Zelda II gegen Ghosts'n Goblins und Kid Icarus gegen Rad Racer (mit 3D-Brillen, Tel. 06174/62284 (call David)

NES für 300 DM!!! Inkl. Metroid, Zelda 2, Super Mario 1, Castlevania + Goonles 2!! Nur zu-sammen. Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Mu-scheid, Tel. 02684/1074

Kaufe und tausche Game-Boy-Module, M. Kremb/Postf, 1232/6760 Rockenhausen.

## Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von POWER PLAY-Contact.

Und Ihr könnt mit einer kostenlosen Kleinanzeige dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück. In Ausgabe 12/90!

#### POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in Ausgabe 12/90 von



u		

Amiga

Atari ST

Nintendo

C 64/128

Sega Master

PC-Engine

MS-DOS-PCs

Sega Mega

Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige - kostenlos in der Ausgabe 12/90 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 12.10.90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft Anzeigenabteilung POWER PLAY

Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

#### POWER PLAY CONTACT

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen P

#### Private Kleinanzeigen

Suche Metal Gear, TeenageMutan + Hero Turtles, Contra und Mega Man, biete pro Spiel 15 DM ★ Tel. 02452/61547 ★ ★ (eilt) ★

Verkaufe NES mit 4 Modulen für 200 DM, 1a-Zustand! Oder tausche gegen PC-Enginel Kaufe auch PC-Engine für 200 DM (VB). Tel. 09721/27015 (Claus), ab 14.00 Uhr!

#### **PC-ENGINE**

Suche PC-Engine HuCard Games! Daniel Schweill, Tel. 02305/29777, Hellweg 39, 4620 Castrop-Rauxel, zahle bis 60% des Neuprel-

PC Engine — Mega Drive, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM. Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe PC-Engine-RGB + Colourbooster + 18 Spiele + Joyst. XE-1 + 5 Player-Adapt., Spiele u.a., Gunhed + Cyber Core + Dragon Sp. + Neutopia + Nectaris, verk. kompl. Tel., 04127/1567 Nicod

Verkaufe PC Engine (PAL), mit Tiger Heil und Wonderboy 2, für 300 DM, (100% ok), Tel. 04351/42378 (ab 15 Uhr)

Verk. PC-Engine RGB, CD-ROM m. Interlace v. 4 Player-AD, 2 Joypads, 15 Spiele, 3 CD Monitor 1084S m. Kabel für 2000 DM, Günter Preisinger, Schützenstr. 33, 8595 Waldsassen

Suche PC-Engine (PAL) und gute Spiele, Gebe bis zu 250 DM für Engine, gebe bis zu 50 DM für Spiele. Angebote an: Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12, be fast!

Verkaufe: PC-Engine RGB AV-Booster, Joypad mit 4 Spielen, 400 DM oder tausche gegen: Sega Mega Drive RGB/Pal mit 3 Spielen, Joypad, Tel. 040/777925

Kaufe, verkaufe, tausche Module für Sega-Mega, PC-Engine + Supergrafx. Suche Nec-Geo, englische Version sowie CD-ROM für Engine, kaufe auch Konsolen, Tel. (02622) 83517

Tausche Atari, Lynx + Blue Lightn., Cal. Games, Chips Chali, gegen PC-Engine, RGB + Colorbouster + Spiel. Ggf. Zuzahlung. Tausche auch gegen NESI Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verk. PC-Engine + 5 Spiele (W. C. Tennis, Son Son 2, Dragon Sp. etc.) + 5 Pl.-Adapter + 2 Joypads, 1a-Zustand! VB 450 DM!!! Tel. 09544/4300 (Thomas, ab 15 Uhr)

PC-Engine, 6 Spiele, Super-Joystick, Neu 900,— nun 400,—, Erik Einar Larsen, 0202/594279

Verkaufe PC-Engine, Supergrafx Inkl. Modulen, suche auch noch viele andere Module zum Tauschen, Kauf, Verkauf, Eure Angebote richtet bitte an Tel. 0821/422568

Schweiz: Verkaufe, tausche Mr. Heli, R-Type, Minja Warriors, Katorken und Dungeon Exp., meldet Euch bei Michael, 061/357727

PC-Engine Pal + 1 Spiel für 200,— DM zu verkaufen. Verkaufe Amiga Originale, wie Lords of the Rising Sun, F16 Falcon u. Gunship je 35,— DM, Tel. 04761/2091

PC-Engine (RGB) + Bloody Wolf + Dodgeball für 370 DM (VHB): Tel. 0671/30214, kaufe auch gebrauchte Games für PCE + Mega Drive oder tausche gegen andere...

Verkaufe PC-Engine, Super Grafx + Highscore-Speicher + Joypad + 10 Spiele (u.a. Tennis, Soccer, Sokoban, Heli, PC Kid) für DM 1200 VB, P. Walther, Rotebühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe SNK Neo-Geo! 1 Mo. alt, Magician Lord, Mem. Card, Netztell, komplett f. 950,—, Stefan, Tel. 089/703260

PC-Engine: Verkaufe Mr. Heli, PC-Kid, Cybercore, Gunhed je 70 DM, Dragon Spirit 60 DM, Dungeon Explorer 50 DM. Tel. 089/1576457 evtl. Tausch

PC-Engine! Suche Tauschpartner für HU-Cards! Suche preiswerte HU-Cards und Zubehör! Melden unter: 05103/3605? Wo sind die guten Amiga-Action-Games?

#### SEGA MASTER

Sega-Master, 2 Pads, 1 Rapidfire, 35 Spiele (R-Type, Phanstar, Wonboy 1-3, etc.) zu verk. für DM 850.— (NP ca. 3200 DM). Tel. 0911/344362 Verk. Mastersystem + 18 Spiele, 4 Joysticks, Rapidfire, RGB in 100%iger Verfassung, Preis 550 DM, Horst Slebenrock, Klopstock 47, 7410 Reutlingen 11, Tel. 07121/54992 ab 17:30

Verkaufe: Sega Master-System, 14 Spiele, Joypad, Joystick für 500,— DMIII Spiele: Wonder B.2, 3, Alex Kidd, Phantasy Star,... Tel. 06432/9285, nur komplett!

Sega Master System, Telespielcassetten gesucht, Montezuma's Revenge, Parlour Games, Kings Quest, Carmen Sandiego, Golfmania, und Schallplatten von Sega usw. gesucht. Telefon 02246/5220

Tausche sämtliche Spiele für Sega-Master, kaufe auch auf, Zur Zeit sind etwa 60 Tauschpartner vorhanden. Ruft an, Tel. 07131/403982

Verkaufe preisgünstige Sega Masterspiele wie Quartett, Supertennis, Greatsoccer für 20 DMI Tennisace, Powerstrike, Rocky, Captain Silver für 30 DM, Tel. 040/7434628 (ab 6 Uhr abends)

Verk, für Sega Master: Ghost House 20,— Action-Fighter, Great Golf, Chaplifter, je 40, und American Baseball u. American ProFootball, je 50,—, Vincent Ganz, Tel. 08193/7914 ab 17:00 Uhr

Verk. Sega Master mit 10 Spielen (Wonder Boy 1, Golveilius, Alien Syndrome, Vigilante usw) für 500 DM, schreibt an: Gerhard Federspiel, Buchau 139, A-6212 Maurach/Achensee

Achtung! Vorsicht! Betrüger am Werk! Schickt keine Tauschspiele an Postlagernde Adresse!

Verkaufe: Sega + 7 Games, 3 Joypads (Dauerfeuer, VB 400 DM, NES + 6 Games, VB 350 DM, Monitor-Sanyo CD 3195 (Colour/Green/ Schw./Weiß), VB 300 DM, Konsole + Monitor 50 DM wenigert 09978/525 Martin

Dringendst Spiele für Sega-Masters zu kaufen gesucht. Auch komplette Sammlungen. Liste mit Preisvorst. an Frank Lehmann, Scharnhorst. 27, 7835 Teningen 1

Verk. Atari STE + Farbmonitor, Spiele, Joysticks, Basic, Handbücher, Verlängerungskabel für Joystick, 8 Wochen alt, 100% ok!! 1700 DM, Tel. 07471/5855, Frank

Verkaufe oder tausche Module fürs Sega Master System u.a. Phantasy Star. Altered Beast Outrun usw.. Alles unter 60 DM VB. Also Call: 02594/7417 (Andre) PS: Suche Alex Kidd III

Verkaufe Sega Master + Super Hang On und 7 weiteren Modulen (Wonderboy Ill/Alex Kidd II., Shinobi usw.) für 300,— DM, Tel. 089/400329, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Sega Master, ein halbes Jahr alt, 4 Top-Spiele, (Ghostbusters Alex Kidd usw.) Preis: n. Vereinb., Tel. 06174/62048 (Michael)

Suche: Mega Drive, PC-Engine, Gameboy, Neo Geo, C 64 + Floppy, Tel. 04521/71497

Verk. Sega Master m. Jostick, 10 Games: z.B. Out Run, Golveillius, Shinobi, R-Type, California Games, Preis VB 450 DM, Frank Becker, Tel. 02248/1290 nach 18 Uhr

Suche Spiele für Sega Masterl, 1 Joypad., z.B. (Alex Kid I-IV, R-Type, Golvellius) usw., ruft an: 02933/5248 Christian, zahle ca. 10 bis 20 DM pro Spiel/oder mehr!

Verkaufe Sega Master, Choplifter, Alien Syndrome, Super Won., Space Harrier, Hang On, C. P. Joystick, 2 Joypads für 250,— DM FP, Tel. (0208) 874019 ab 18 Uhrl

Verkaufe Sega Master-Spiele (18) z.B. Y's, Phant. Star, A. Syndr. (je 45 DM), Alex K.2, Thund. Blade, S. Harrier (je 35), Teddy B. (20)!!!! Tel. 02351/50499 (Markus)

#### SEGA MEGA

Mega-Games zu verkaufen, original verpackt, Kujaki-Oh2 60 DM, Alexx Kid 50 DM,— oder Tausch für PC-Enginemodule od. Mega-Module, kaufe auch Module, Tel. Austria 07752/45663

Suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive, zahle gut, suche 2 Joypad für Engine o. D. Mega Drive, suche gebrauchten Game Boy, 100,— DM, Tel. Austria 07752/45663

Sega Mega Drive — PC Engine, kaufe gebrauchte Module bis 60 DM. Martin Geistreiter, Tel. 09406/1745

Verkaufe Sega-Mega-Driv + W. C. Soccer + Kujaku Oh2 + Joypad, 3 Mon. alt, absolut neuwertig! Preis VB (günstig)! Tel. 02630/2600 Verkaufe: Mega-Drive: New Zealand Storyl PC-Engine: Sonson 2! Game-Boy: Lode Runner und Alleyway! Tel. 061/871490 (Schweiz), Michael Martini (12.30-12.45/16.30-17.00)

Tausche, kaufe und verkaufe Mega-Drive Games!!! Wir haben neue und alte Games!! Wer Interesse am Tausch hat, sollte hier anrufen: 02303/68529 (Kryspin)!!!

Suche Herzog II u. Super Military Command., Thunder Force III., tausche auch Rambo III gegen eines der genannten Games oder 60 DM. Suche auch Tauschpartner für Amlga, Tel. 04181/33700

Verkaufe Alex Kidd, Kujaki-Oh2, Forgotten Worlds für 185 DM. Auch einzeln, 089/4392568 (Andreas)

Tausche Thunderforce 2 gegen Afterburner, Tel. 06809/7107, Daniel, Hektor Waldstr. 6, 6624 Großrosseln 6, ab 14 Uhr

Suche Sega Mega Drive-Konsole und Module, Sega Master System-Module, Nintendo-Module und PC-Engine-Module, Roger Kerber, Rendsburger-Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 ab 16.00

Tausche, kaufe, verkaufe Module für Sega Mega Drive, Tel. 0212/15629 ab 17.00

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-OH2 + Super Shinobi, Soccer, Alex Kidd für 550 DM, alles 2 Monate alt, meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

 Berliner Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo Fan-Club Double Trouble sucht Mitglieder. Mitglieder in ganz Europa können sich nicht irren: Wir sind gut! 030/6849816

Wahnsinn! SNK Neo Geo + 3 Spiele + Zubehör für nur 1800 DM (Neupreis 2200 DM) Interesse? Schreibe mit Tel.-Numer an: Postbox 28, CH-4010 Basel, Switzerland

Verkaufe Sega Mega-Drive + Kujaki-Oh2 + Super Shinobi + Soccer + Alex Kidd für 550 DM. Alles 2 Monte alt. Meldet Euch bei: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern

#### ATARI ST

Suche Guild of Thieves und jede Art von Adventures oder Rollenspielen (nur Originalet) Tel. 07432/705141, Markus Schreiner, Am Markt 20, 7470 Albstadt-2

Verkaufe org. Rings of Medusa (ca. 30 DM) und Superstar Eishockey (ca. 20 DM), Telefon 0751/52446 (ab 17 Uhr)

ST-Originale für 40 bis 50 DM: Ultimate Golf., The Kristal, Gravity, Warhead, Rainbowl slands, Anarchy, Jumpin Jackson, Seuck, Prophecy, F19 (70 DM) u.m. Klaus, 08271/6796

Verkaufe Rings of Medusa für 40,—, Tel. ab 18.00 h 07171/62790, Jörg Altrichter, Sandweg 33, 7070 Schwäb. Gmünd

Verk. ST-Orig.: Larry II, Space Q III, Manh. II, Fut, Wars, Z. Mc K., M. Mansion, Guild of th., Hound of Sh., Footb. Man. W.C. Ed. World C. Soc., Bal. of Pow. Preis., VB, Tel. 06421/31138

Suche für Atari ST, The Great Giana Sisters und Road Runner, zahle für jedes Spiel 40 DM. Ruft zwischen 18-20 Uhr an. Tel. 02636/1513

Tausche, kaufe und verkaufe Originalspiele für Atari ST! z.B. Xenomorph, Talespin Adv.-Creator... B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1, Tet. 0271/355297

Verk. billg Atari-ST-Anlage u.a.: 2 Floppies (3½, 5½), 520 STMF, MByte erweit., Orig. ST Monitor, Orig. ST-Festplatte 30 MB, 5 Games (Klax..),...Pr. VB (neu, ca. 4000) 04221/66659

Atari 1040 ST, 1 MB, Monitor SM124, PC-Speed inkl. MS-DOS, Atari, Software + Zubehör zu verkaufen, FP 1450,—, H. Schlupp, 4019 Monheim Rhid., 02173/65896

Verkaufe Atari 520STFM + Literatur + Disketten (Spiele- u. Anwendersoftware) für 1000,— DM. Steffen Ehrhardt, Bahnhofstr. 96, DDR-5237 Weißensee

Verkaufe für Atari ST Euro Soccer (20) und Kick off (30). Ruft ant 089/327365 Christian

Achtung! Suche dringend Jeanne d'Arc für Atari STI Egal ob dt. oder engl.! Zahle 20-25 DMI Nichts wie ran ans Telefon und wählt 06232/95138!!! Verlangt nach Michi

Suche für den Atari ST das Spiel F.O.F.T. Tel. 0208/640137 Markus verlangen

Verkaufe o. tausche Kult, Gauntlet 2 und Footballman. 2 dtsch., suche Pirates, Oil Imperium, Maniac Mansion und Space Quest I-III. Tel. 0201/583347 (Volker o. Dirk)

Verk. Originale: F29, Midwinter, Austerlitz, Red Lightning, Honda je 35 DM, Michael Ziegler, Tel: 0971/99028

Ich suche alle möglichen Rollen, bzw. Adventurespiele (Fish, Ultima IV.) mit Preisangabe (bitte möglichst billig!) Adresse: Susanne Winter, Flurweg 10, 5358 Bam-Langsch.

Originale: Xenon II, Airball, Carrier Comand, Hostages, Rock'n Roll, Blasterolds, Spherical Rampage, Frostbyte, Thunder Blade, Jagd auf rot. Okt., Marble Madness je 20 DM, 06471/41890

Powersearch, das Programm, das alle der in Powerplay getesteten Spiele und Tips enthält. Suche nach Wertung, Ausgabe, Wortteile usw. möglichl 10 DM + Poto, Info 06471/41890

Verkaufe: Atari ST + 2 Floppies + Seikosha SP-180, AlX-Colormonitor (Commodore) + Bücher + ca. 70 Disks, VB 1500 DM, ruft an, bevor er weg istl Tel. (02104) 45629 (Marc) ★ Ich warte. ★

Rings of Medusa, Pirates, Projectyle, Chaos Strikes Back, Dungeon Master je 40,— DM; Klax 35,— Speedball 20,—; Jew. + 4,— Porto, Tel. 0251/45376 abends

Verk, meine Originale: ACC-Assembler 50,— Wall-Street-Wzd, 30,— Rings of Medusa 30,— Silent Service 30,—, Superstar Icehockey 35,—, ST-PD-Liste anforderni 0871/51695

Tausche Tie Break gegen Tennis Cup für den Atari ST. Schreibt an Joern Phillipp, Amselweg 18, 7406 Mössingen 5, Tel. 07473/5213

Suche org. Battle of Brit., Legend of Faerghall (40 DM), Imperium, Nuclear War, International Soccer, Pirates, (Je 35) Tel. 06571/4171 ab 15 Uhr

ST-Originale: Zak McKracken 30 DM, The Pawn, Lords of Conquest, Roadwar Europe, Two on two, je 20 DM, Blue War 8 DM, alle zusammen nur 100 DM!! Christian, Tel. 02351/41128

ST-Originale: Beach Volley (30) S. Wonderboy (35) Super Scramble Sim. (35) Cr. Cars 2 (25) E.H. Int. Socoer (49) Player Manager (40) Bobo, SDI, Tracker, F.M. 2 (je 18 DM)... 02452/66483

\* \* \* \* Achtung \* \* \* \* , verkaufe für Atari ST, STOS (70 DM), Carrier Command (40 DM) Gauntlet2 (30 DM) Jinxter (30 DM) alles original, Austria 04246/7884 \* \* \* \*

Verkaufe für Atarl ST div. Spiele z.B. Ballistix 40 DM, Chronoquest 50 DM... Liste gegen frankierten Rückumschlag bei B. Schmid, Alemannenstr. 60, 7910 Neu-Ulm 4

Suche Demos, PD, Kontakte zu STE-User und zu einem ST(E)-Club, schreibt an C. Nitschke, Kornblumenring 8, 1000 Berlin 47

Originale: tausch/verk. Star Command, Zynaps; Super Hang on; North + South; Wizball R-Type; Bubble Bobble, Powerdrome; Altern. Re City 0221/6801897 ab 17 Uhr (Franz)

ST mit 1 MByte und der Floppy SF314, sowie 10 Org.-Prg. nach Wahl für 1000,— DM FP. B. Hinz, Nordhang 21, App. 307, 4788 Warstein, Tel. 02902/59372.

Nur Originalel Verkaufe oder tausche Falcon F-16, Populous, Maniac Manison, Wired Dreams, Personal Nightmare, Trauma, Telefon

Verkaufe Games (Originale) für Atari, ST und Amiga, Liste bei Christian Thaller, Thalkirchnerstr. 148, 8000 München 70

Verkaufe Fighter Bomber + Player Manager je 35 DM. Originale, keine Raubkopien, Tel. 04344/9257, zusätzlich Red Storm Rising 30 DM

Hilfel! Ich suche dringend gute Demos für ST, außerdem Bards Tale 2/3 (keine Raubkopien!!), schreibt an: A. Moczko, Haselsteig 41, 1000 Berlin 47

Software für den ST abzugeben, Stck 35,-DM, ab 10 Stck, 25,- DM. Tel. 02902/59372

#### COMPUTER-SPIELE



Ein rustikales Bett ist auch ganz nett (ST)

#### BAUERNSTERBEN

ief in den Wäldern Transsylvaniens, dort wo die Füchse sich Gute Nacht sagen, spielen sich noch die echten Dramen des Lebens ab. Hans der Knecht ist unsterblich in des Gastwirts Töchterlein Helene verliebt. Jedoch, ein armer Knecht und die reiche Erbbäuerin: Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg, und das schnellstens. So macht denn Friedhelm, der wackere Dorfpolizist, am nächsten Tag eine rausige Entdeckung. Der Hans ist tot, hinterrücks gemeuchelt von grausamer Mörderhand. Und nur der

Berg war Zeuge. Der richtige Mord für "Inspector Griffu". Innerhalb von 24 Stunden muß er alle Verdächtigen verhören, die bergige Gegend mittels ausgiebiger Mausklicks erkunden und den Mörder aufspüren. Gesteuert wird der Inspector über Icon-Menüs. Mit der Maus können wir uns einfache Sätze in einer Befehlszeile zusammenklicken und damit die anderen Personen befragen. In einem Grafik-Fenster wird der jeweilige Standort von Griffu gezeigt. Zudem liefert eine Textbeschreibung zusätzliche Informationen.

Mann, oh Mann! Das kann nur als Satire gedacht sein. "Inspector Griffu", liest sich wie eine Mischung aus "Schwarzwald-Klinik" und "Der Förster aus dem Silberwald" Knechte. Holzfäller, Mägde -

und das Ganze spielt auch noch in Rumänien. Griffu" ist sicher kein Genie-Das ist so abgedreht, daß es schon wieder Spaß macht. Da-



eht so

zu ist "Inspector Griffu" erfreulich komplex geraten. Es gibt eine Menge zu erkunden, wobei der Inspector, dank einer durchdachten Steuerung, recht flexibel reagieren und mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann. "Inspector

streich, aber gute Hausmannskost aus deutschen Landen.

Genre: Adventure Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS nicht geplant

**ATARI ST** 42% Grafik: 34% Sound: 14%

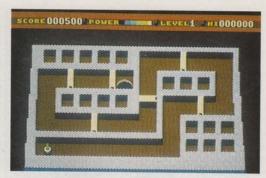
Schwierigkeit: mittel

**AMIGA** 

42% Grafik: 34% Sound: 14% Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Rollt die Kugel an die Wand, seh' ich lange noch kein Land (C 64)

#### KURIOSE KUGEL-KÜR

Ideen für zukünftige Computerspiele-Hits hat Code Masters anscheinend auf dem hauseigenen Speicher gekramt. Dabei kam ein hölzernes Labyrinth-Spiel zum Vorschein, bei dem eine Kugel auf einer beweglichen schiefen Ebene durch etliche Gänge und um viele Löcher herum zum Ziel gerollt werden mußte. Wer sich noch an diese Geschicklichkeits-Spiele erinnern kann, die vor einigen Jahren ziemlich populär waren, dem ist das Spielprinzip von "Tilt" bereits bekannt. Der einzige Unter-

uf der Suche nach neuen schied besteht darin, daß keine Löcher, sondern ver-schlossene Türen nerven. Diese geben erst auf Feuerknopf-Druck kurzzeitig den Weg frei. Sollte die Kugel die Türen berühren (gleiches gilt für sämtliche Wände), dann muß man den Parcours von vorne beginnen. Wie oft Ihr Euch einen solchen Patzer erlauben dürft, hängt von der Anzahl der Richtungswechsel ab, zu denen Ihr die Kugel veranlaßt - jede Korrektur kostet Energie. Je länger der zurückgelegte Weg, desto mehr Energie gibt's anschlie-Bend wieder zurück.

So simpel die Idee ist, eine Kugel auf einer wackligen Ebene durch ein Gewirr von Gängen zu steuern, so viel Spaß bereitet die Computer-Umsetzung des Brettspiel-Oldies. Wenn man erst mal den Dreh raus hat (oberstes

Gebot: kurz Roll-Richtung ändern, dann Joystick gleich wieder zentrieren), bereiten die er- kippt: Sieht toll aus.



sten Levels keine Probleme mehr. Gemein sind die Parcours, in denen die Kugel auf doppelte Größe aufgebläht wird. "Tilt" ist ein einfaches, aber erfrischendes Spiel - gerade zu dem günstigen Preis ein 'Probekugeln" wert.

Technisch bemerkenswert ist der Effekt, wenn die Ebene

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

68%

Grafik: 36% Sound: 47 % Schwierigkeit: mittel



### Starbyte - Das Comic





















Wir geben Müll keine Chance

Starbyte Software

BOWLCO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BomicoSpielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere SpielExperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025



Vertrieb: BONLCO Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt a. Main 90 BONLCO Serviceline

#### COMPUTER-SPIELE



Sind die Steinchen frei, dann klick ich sie entzwei (ST)



Wer zu langsam schaltet, hat ausgespielt (Amiga)

#### STEINCHEN KLICK' DICH

## Sarakon

er kennt das nicht: Man ne Linie ziehen läßt, die nicht gleichen Muster bedruckt sind, klickt sie an, läßt sie damit verschwinden, bekommt Punkte und freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge' für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärchen-Suche ein weiteres Mal bemüht wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen ei-

sucht auf einem Spiel- mehr als zwei Ecken hat feld zwei Steine, die mit dem (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach). Bei Sarakon liegen die Steine manchmal aufeinandergestapelt: genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden; im Profi-Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden. Sarakon hat 40 Levels. die abgeräumt werden müssen. Nach der 15. und nach der 30. Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten.

Turn it hier, Lin Wu dort, Sarakon da fehlt nur noch ein "Shanghai it" und die Sammlung wäre komplett. Auch wenn man dem Spielprinzip von Sarakon Abkupferungserscheinungen attestieren muß, ist es dank einiger netter Details

und gut spielbaren Levels einer der besseren Vertreter dieses Genres. Auf höheren Stu- nicht weniger

fen ist die Symbolvielfalt so groß, daß man ein rechtes Adbenötigt. lerauge Wer noch kein Spiel des Pärchen-suchund-Wegklick-Genres im Schrank stehen hat (oder die Dinger so sehr liebt. daß er sie sammelt) ist bei Sarakon gut

aufgehoben: Konventioneller Tüftelspaß, nicht mehr und

Genre: Denkspiel Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

**ATARI ST** 69% Grafik: 52%

C 64 Sound: 37 %

nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

#### FAULER ZAUBER

s findet kein Erice.
Denkspiel-Premiere jagt s findet kein Ende: Eine die andere. Nach "Atomix erscheint mit "Magic Lines" bereits Thalions zweiter Grübel-Streich. Das Grundprinzip ist schnell erklärt: Das Spielfeld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem freien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blöcke (ermöglichen freie Fahrt in alle vier Richtungen), und "Pausen-Quadrate", die

die Geschwindigkeit der Kugel etwas verlangsamen. Eure Aufgabe besteht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrollt. Dabei darf er auf kein Quadrat stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einfach wird, rollt der Ball automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, müßt Ihr von vorne beginnen. 32 Levels wollen gemeistert werden - zur Not mit drei Continues.

Im Vergleich zu "Atomix" fällt "Magic Lines" deutlich ab. Die Idee ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebepuzzles für langweilige Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy

läßt grüßen). Wenn ich mir den Riesenberg an Denkspiel-Neuheiten vor Augen halte, dann wählbarer Abstufungen).

Lines wenig Chancen, in der internen Grübel-Rangliste einen Spitzenplatz zu ergattern. Dafür ist es nicht fesselnd genug. Man spielt's mal ein paar Minuten, legt es aber schnell wieder beiseite - nicht zuletzt

sehe ich für Magic

dank dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad (trotz dreier an-

Genre: Denkspiel Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA Grafik: 52%

59% Sound: 47 %

Schwierigkeit: schwer

ATARIST 59% Grafik: 54% Sound: 33%

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit: schwer

#### SCHRÄGER VOGEL

# Wings of Death

as braucht der Actionspieler zum Glück? Erlesene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo. Mit all ienen Elementen ist Thalions neues Baller-spiel "Wings of Death" reichhaltig ausgestattet. Bei diesem sichtlich vom Spielautomaten 'Dragon Spirit' inspirierten Vertikal-Scroller steuert Ihr einen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schießt. Die ersten beiden Levels verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dritten Stufe wird's ernsthaft hektisch. Am Ende jedes Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß.

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapsel. Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt Ihr zu einem starren, aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die ballongroße Kaliber verschießt, einem Streuschuß, der beim Aufprall ein paar Splitter in die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Flammenpuster. Jede dieser fünf Waffen könnt Ihr je fünfmal verbessern, indem Ihr wiederholt das entsprechende Extrasymbol schnappt. In fast jedem Level gibt es eine Art Idealwaffe; bei all dem Geballer darf eine Prise Spieltaktik nicht fehlen.

Des weiteren im umfangreichen Extraaufgebot: Bonuspunkte (der Score rutscht rauf), Extraleben (könnt Ihr gut gebrauchen). Herzchen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A"s (sorgen für Auto-feuer), Satelliten (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen für mehr Tempo), Schutzschilder (heiß begehrt an kritische Stellen) und Smart Bombs (putzen traditionell alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt). Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopf: Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stufe 1 herabgesetzt und alle anderen Extras verlieren ihre Wirkung - Knirsch!



Farbenprächtige Grafik macht jeden Level zum Erlebnis (ST)

Programmierer Marc Rosocha scheint ein paar qute Videospiele aufmerksam studiert zu haben. In Wings of Death findet man Spurenelemente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit", 'Tiger Heli" "Gunhed", ohne daß es dem Programm

Wow! Die Masse an

Sprites, die sich bei

"Wings of Death" auf

dem Bildschirm tum-

melt, ist schon fast re-

kordverdächtig. Was

dem verwöhnten Bal-

lerfreund hier an Ac-

tion geboten wird,

bringt den Adrenalin-

haushalt völlig durch-

einander und strapa-

ziert den Feuerknopfmuskel.

Massenweise Extrawaffen, aus-

geklügelte Gegnerformationen,

dadurch an mangelt. Ich hätte nicht geglaubt, daß ein ST so viele Sprites, sanftes Scrolling, Action, rere Scheiben abschneiden.

Digi-Musik und Sprachausgabe auf einmal verkraftet, ohne daß seine CPU schmilzt. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, doch dank vier 'Continues" kommt so schnell kein Frust auf. Bei Wings of Death fliegen die Fetzen mit Überschall; so

Eigenständigkeit manche müde Automatenumsetzung für Computer darf sich an diesem Action-Feuerwerk meh-

Soundeffekte

Musik findet man auf

dem ST nicht alle Ta-

dann kein "Einser-Ge-

sicht"? Ganz einfach:

Ab dem dritten Level

wird mir Wings of De-

ath eine Spur zu hek-

tisch. Außerdem kann

man teilweise die ei-

genen Schüsse von

denen der Gegner kaum unter-

scheiden. Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das

Warum gibt's

und



Husch, husch, schnell die Kapseln aufsammeln. Nur von den Totenköpfen solltet Ihr die Finger lassen (ST).



Extrawaffenausbau: Was als Schüßchen beginnt...



steigert sich in insgesamt fünf Ausbaustufen allmählich...



zur fulminanten Feuerkraft, die Aliens in die Flucht schlägt.



Genre: Action Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS nicht geplant

Sound: 79 %

Grafik: 82% Schwierigkeit: schwer AMIGA in Vorbereitung

C 64 nicht geplant



#### COMPUTER-SPIELE

# DER GEIST IN DER MASCHINE Simulcra

ie Kriege der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulcra" ausgetragen, der ein elektronisches Schlachtfeld simuliert. Diese künstliche Welt können exzellente Piloten mit einem speziellen Fahrzeug betreten - der Science-fiction-Streifen "Tron" läßt schön grü-Ben. Eines Tages passiert mit Simulcra ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat: Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt. Indem er die Generatoren abschießt, welche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die vernichten Energiesperren und Simulcra wieder unter Kontrolle bringen. Doch dazu muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen — und Simulcra ist darauf programmiert, Euch die heißeste Elektronenschlacht Eurer Pilotenkarriere zu liefern.

Das Gefährt, mit dem Ihr Einlaß in das simulierte Schlachtfeld findet, nennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Panzer-Modus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit ie fünf Abschnitten unterteilt. Habt Ihr eine neue Zone erreicht, könnt Ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden. Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschütze als auch herumsausende Panzer und Angreifer aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren Bordka-



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer Simulcra lahmlegen (ST)



Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtkarte (ST)

Die Programmierer scheinen den Kinofilm "Tron" zu mögen: Die Generatoren und die "Desintegrier-Bolzen" kommen mir sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik, sie ist enorm schnell und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Hektik. Manchmal

wird's fast zu flott, denn während der Gleiter dreht, hat man kaum noch eine Chance, gezielt zu bal-



Iern. Simulcra ist sicherlich nicht die Spitze des 3D-Action-Genres, aber ein würdiger Vertreter. Wer Interphase mochte, wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteil: Das Spiel ist nicht sonderlich umfangreich. Man kommt ohne grö-

Bere Schwierigkeiten in den vierten Level; danach wird's allerdings recht anspruchsvoll.



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschütz (ST)

none, die Euch im ganzen Spiel erhalten bleibt. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen; einige Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kap-seln. Für viel Übersicht sorgt der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Raketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hält man sich wiederum gegnerische Raketen vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schneller sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gut gebrauchen.

Was beim Konkurrenzspiel "Rotox" furchtbar in die Hose ging, klappt bei Simulcra wie geschmiert: Die Mischung aus berechneter 3D-Grafik und Baller-Spielprinzip. Die Grafik ist nicht nur angenehm schnell, sondern auch atmosphärisch hervorra-

gend gelungen. Farbwahl, Schattierungseffekte und partikelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide; man nimmt dem Spiel sogar die abstruse Hintergrundstory ab und hat das Gefühl, durch eine elektronische Welt zu flitzen. Die-



ses dekorative Szenario tut dem Programm gut, denn im Prinzip ist es nichts weiter als eine geschickte Variante des sattsam bekannten "Treffen und nicht getroffen werden" mit ein paar netten Extras. Die Suche nach den Energiegeneratoren, das Umschalten Flug- und

Boden-Modus und die Orientierung in den Vektorlabyrinthen addieren sich zu einer adretten strategischen Prise, die Simulcra zu einem der geistreicheren Actionspiele macht. Auf jeden Fall einmal anspielen.



Genre: Action

Hersteller: Microstyle, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS nicht geplant

TARIST 75%

Grafik: 77% Sound: 68% Schwierigkeit: leicht

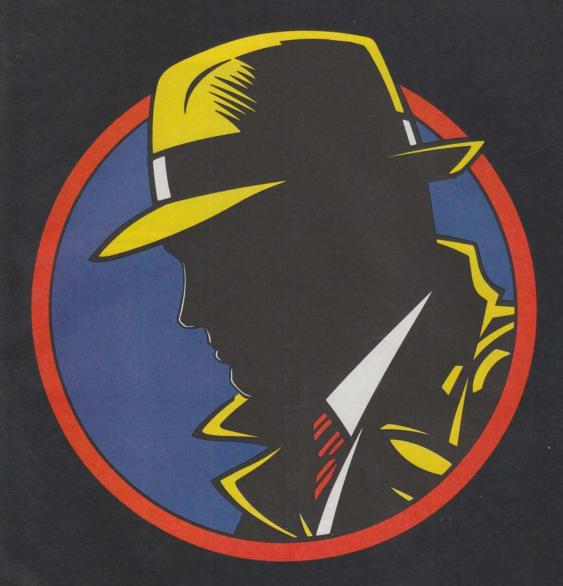
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant





# Bin schon unterwegs!







#### COMPUTER-SPIELE



Hier fliegt täglich frisches Blei aus eigener Herstellung (Amiga)



Da lacht der Zahnarzt: Jede Plombe vibriert (Amiga)

#### WIDERSTAND IST ZWECKLOS

Ind wirklich so viele Wissenschaftler verrückt, wie es in den Hintergrundstorys zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen üblen Schurken wie "King Crimson" vermuten. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde; nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East-Automaten. In insgesamt neun, meist horizon-

tal scrollenden, Levels steuert Ihr einen furchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei Amiga-Version dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran). Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawaffen erwerben, die gegen Schlüssel eingetauscht werden. Bei all der Knallerei müßt Ihr flei-Big klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Änderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind. dürft Ihr fünfmal mit Continue weitermachen.

Überdurchschnittlich gut gelungen: Midnight Resistance haucht der alten Spielmasche mit dem wild um sich ballernden Einzelkämpfer neues Leben ein. Die Extrawaffen sind abwechslungsreich und die Levels vol-

ler Überraschungen, wenn auch teilweise etwas kurz geraten. Vor allem die Amiga-Versi-



on mit dem Zwei-Spieler-Modus wirkt wie aus dem Ei gepellt, lediglich die kontrastarme Farbwahl stört. Auf dem Atari wird der Spielspaß dadurch geschmälert, daß erst gescrollt wird, wenn sich Eure Spielfigur dem Bildrand nä-

70%

Sound: 68 %

hert. Unterm Strich ein grundsolider, vor allem auf dem Amiga gut spielbarer Actionreißer.

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 56%

Grafik: 67% Sound: 51%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA

Grafik: 73%

C 64 in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

#### GASSENHAUER

alto links, Fußtritt rechts: Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelstil dürft Ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels holzen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierter Kämpfer, der sich mit exquisiten Ninjitsu-Techniken durch zwielichtige Hinterhöfe haut. Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfershelfer haben die Gestalt der ganz alltäglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft:

Finstere Schläger mit Eishockeymasken, bärtige Ge-sellen, die mit Baumstämmen um sich werfen und viele andere nette Leute tummeln sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprüngen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen. Geht beim Gerangel eine Kiste oder ein Mülleimer zu Bruch, taucht oft ein Extra auf. Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument...)

Ich bekenne mich: Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt sich mit Dutzenden von Sprites gleichzeitig herumzuprügeln, selbige durch die Gossen zu wirbeln und fleißig Kopfnüsse zu kas-

sieren. Nichts gegen ein knackiges Actionspiel, aber Shadow Warriors ist eines der simpel, konfus und dumpf.



wirren, mäßig spielbaren und übertrieben schweren "Prügel-für-alle"-Programme, deren Unterhaltungswert dem grafischen Aufwand nicht gerecht wird. Die Schurken sehen schön schurkig aus und die Steuerung hat ein

paar schicke Manöver zu bieten. aber auf Dauer ist das Spiel zu

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 70% Sound: 53%

Schwierigkeit: schwer

C 64

in Vorbereitung





Die bunte Welt der Zukunft (Amiga)

#### LOST IN SPACE

## arblade

nadenlose abstammenden Cephalhydras, haben die Erdlinge fast gänzlich ausgerottet. Unsere Aufgabe ist es, im Sauseschritt durch das All zu düsen und die Monster zu vernichten. Natürlich nicht mit irgendeinem Second-Hand-Raumschiff, sondern mit der "Starblade", dem Besten, was die Menschheit an Waffentechnologie zu bieten hat. In der Raumschiffzentrale wählen wir über Menüs den nächsten Zielstern an und gehen dann mit "Hyper-Space" auf die Reise. Natürlich halten die

Außerirdi- Aliens gar nichts davon und sche, die von Insekten sparen nicht mit Laserschüssen, die wir in einer Actionsequenz abwehren müssen. Neben dem Blick aus der Frontscheibe unseres Flitzers bietet "Starblade" auch noch ausgedehnte Spaziergänge durch die leeren Korridore des Raumers. So kann man den Maschinenraum besuchen und defekte Mikrochips austauschen. Mit einem Shuttle landet man auf den Planeten. Dort metzeln wir mit einem Laserschwert Insekten-Sprites und treiben Handel mit freundlichen Au-Berirdischen.

wiegen aber nicht

und

So ein Ärger! Wieder wurde eine gute Spielidee im All zu Schanden geflogen. Dabei hätte 'Starblade" ein prima Action-Adventure werden können: Handel mit Rohstoffen und High-Technologie, Kämpfe mit Außerirdischen und

den zähen Spielfluß auf. Man läuft im Schiff herum, besteigt das Shuttle, landet auf diversen Planeten kämpft mit dem Laserschwert. Nächster Planet - dasselbe Spiel. Dieses grafisch aufgeblasene Minimal-"Elite" ist so

eine sehr stimmungsvolle Grafik (Jeder Planet sieht anders aus). All diese guten Zutaten

> Genre: Action-Adventure Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

ATARIST 39% Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

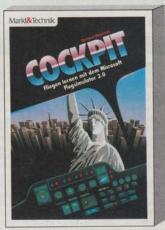
spannend wie ein Schwarzes

Sound: 41 % Grafik: 65% Schwierigkeit: leicht

C 64 nicht geplant

Loch im All.

# Nur fliegen ist schöner...



#### Hartmut Woerrlein Cockpit

Der Autor kennt selbst viele Länder dieser Erde aus der Vogelperspektive. Er ist deshalb besonders engagiert, um Ihnen mit dem Flugsimulator III von Microsoft diese Welt lebendig zu machen. Sie lernen die Grundzüge des Fliegens, Navigation, Kartenlesen, den Umgang mit Wind und Wetter und vieles mehr. Alles vom Sitz des Piloten aus - im Cockpit einer kleinen Piper oder eines zweistrahligen Business-Jets. ISBN 3-89090-341-X · DM 49,-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





Im Panzer hält mich keiner auf (MS-DOS/VGA)

#### SPASS-QUINTET

## **Future Classics**

enn im Sommer die ve dargestellten Labyrinthen Sonne vom Himmel brennt, dann ist die Zeit der kleinen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Gehirn zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich fünf davon. "Blockalanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole", lädt zum Grübeln ein. Bei 'Lost'n Maze" düst man durch ein 3D-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "Diet Riot" stand offensichtlich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspekti-

sammelt man Disketten und Diätnahrung auf, ohne sich dabei von gefräßigen Monstern und fetten Hotdogs er-wischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten und liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder einem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bietet AdLib-Sound und unterstützt alle Grafikkarten. Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusätzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu treiben.

"Future Classics Collection" macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammlung. die auch im Detail überzeugen kann und einen durchdachten Eindruck macht. Das gilt sowohl für die Steuerung als

auch für das Spieldesign. Die



kein zweiter Mitspieler zur Hand ist. Besonders an "Tankbattle" habe ich Gefallen gefunden. Wenn man den Panzer eines Kumpels verschrottet, dann kommt Freude auf Natürlich wird keine Langzeitmotivation für Monate

geboten, aber für ein flottes Computergegner sind eine Spielchen zwischendurch ist echte Herausforderung, wenn diese Sammlung allemal gut.

> Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

62%

Sound: 47% Grafik: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Oh Libero, wo bist du? (ST)

#### 2 X 11 IN 3D

## Soccer Challen

bieten, um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort: die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite. zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgefüllter 3D-Vektorgrafik. Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers. Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer. Ihr könnt entweder die Fußball-WM 1990 nachspielen oder in der Super-Liga

as hat "International starten, in der sich 16 interna-Soccer Challenge" zu tionale Spitzenclubs im Spitzenclubs im Punktspiel-Betrieb messen. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi: Entweder steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist oder einen bestimmten Kicker, der Zuspiele der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken, Elfmeter oder Pässe dürfen auch geübt werden. Ein Zwei-Spieler-Modus mußte wegen der Grafikdarstellung entfallen.

Die Grafik ist schnell, die Steuerung passabel, doch der Spielwitz kommt nicht mal in die Nähe eines UEFA-Cup-Platzes. Fußball mit 3D-Perspektive mag eine tolle Idee sein, aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge

erreicht nicht die Qualität der Konkurrenztitel wie



oder Hughes" 'Kick Off 2". Der Haken am 3D ist in diesem Fall die eingeschränkte Übersichtlichkeit. Das ständige Linsen zur Karte am rechten Bildrand hat mich generyt; schon bald verlegt man sich auf ellenlange Dribb-

lings und gibt die Kombinabesseren zweidimensionalen tionsversuche auf. Es fehlt an "Emlyn spieltechnischen Finessen.

Genre: Sportspiel Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

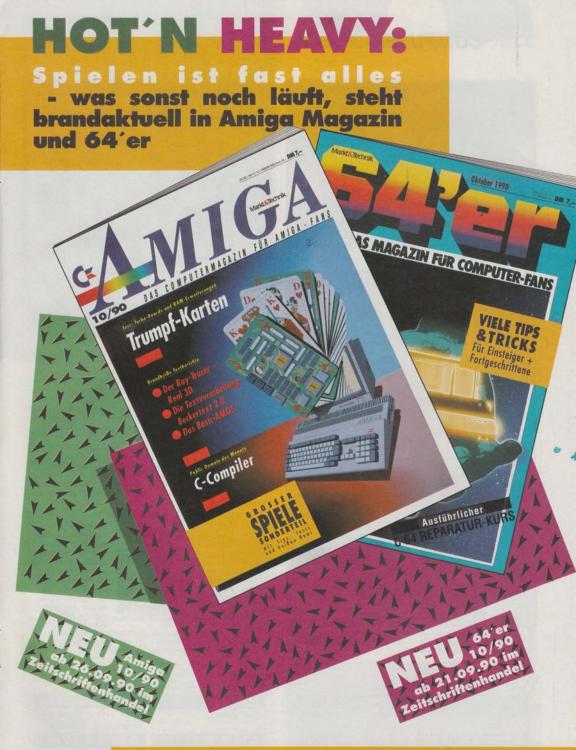
**AMIGA** 

in Vorbereitung

ATARIST 42%

C 64 nicht geplant

Grafik: 67% Sound: 43% Schwierigkeit: leicht



Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.



Hilfe, die Polygone greifen an! (Amiga)

#### 3D-SALAT

reidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierern besonders beliebt. Auch bei Marauders" von Psygnosis dürfen wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm. In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der "Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die fixesten Jungs der Milchstraße an. Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qualitäten sind auf der Polygonstrecke gefragt; es heißt

mal wieder "lasern" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und dürfen den nächsten Abschnitt befahren. Ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstopps unseren anfangs noch etwas kümmerlichen Gleiter tüchtig aufmotzen. Unterschiedlichste Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung. In der Reparaturbox werden Dellen in unserer Maschine schnell wieder ausgebeult.

Fachs

gewesen

sein. Auch daß man

dauernd von hinten

beschossen wird,

trägt nicht gerade

zur Spielfreude bei.

Ruckzuck ist der

Gleiter in Fetzen,

ohne daß man über-

haupt einen Gegner

Mal was Neues: ein Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbüchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und linkem Arm bedienen wir Steuerung und Feuerknopf, der dritte Arm schaltet auf der

zu Gesicht bekom-Tastatur, Zielerfasmen hat. Da kann sung, Sprung und Zentrierung ein echter Marodeur nur vor der Optik ein. Die Spieletester Wut in das Armaturenbrett beimüssen wahre Könner ihres

Genre: Action Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

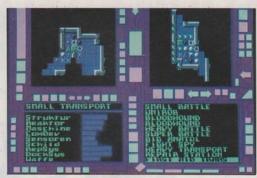
AMIGA

32% Grafik: 48% Sound: 39%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



Hilfe, wo stecken meine Robots? (Amiga)

#### ROBOTER-RANDALE

ereit für einen Trip in eine trostlose Zukunft, wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korridoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefern? Ihnen, wahlweise auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu. das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren. Vor Beginn des Gemetzels stellen Sie sich Ihre Armee selbst zusammen. Dabei können Sie auf verschiedene Robotertypen zurückgreifen. Außerdem haben Sie Möglichkeit, die eigene Kampfroboter zu entwerfen die Eigenschaften bzw. schon vorhandener zu modifizieren. Selbst das Schlachtfeld kann man nach eigenen Wünschen erstellen. Haben beide Truppen Aufstellung genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenauschnitt, der im Bereich des angewählten Roboters liegt. Im zweiten befindet sich ein Befehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können.

Die zahlreichen Editorfunktionen die Roboter und das Schlachtfeld sind es, die dieser sonst leider recht farblosen Konflikt-Simulation Tiefe geben. Phantasievolle Naturen mit einem Faible fürs Taktische werden wahrschein-

lich trotzdem einige Stunden auch auf die Strategiefans untor und Spiel relativ einfach zu schreckend wirken.



handhaben sind. Das Handbuch ist in Deutsch und läßt nur eine Aufstellung der Grafik-Icons für die verschiedenen Robottypen vermissen. Fraglich nur, ob die biedere Grafik und das Fehlen jeglicher Musik und Soundeffekte nicht

Spaß daran haben, zudem Edi- ter den Amiga-Besitzern ab-

Genre: Strategie Hersteller: United Software, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

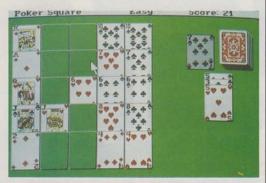
46% Grafik: 24% Sound: 0%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant





28 Patience-Varianten auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

#### ES IST ZUM HOYLEN

rage: Wieviel Varianten des Kartenspiel-Zeitver-eibs "Patiencen legen" treibs bringt ein zu allem entschlossener Programmierer auf zwei Disketten unter? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Solitaire" dreht sich alles ums einsame Kartenablegen. Für jede der 28 Varianten gibt es zwei Schwierigkeitsgrade. Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärt (allerdings nur in Englisch). Abgesehen davon. daß die Computer-Karten nicht vom Winde verweht werden, wenn man heftig

aufs Blatt niest, bietet diese Software-Adaption keine sonderlichen Vorteile gegenüber dem "richtigen" Patiencenlegen. Fürs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Motivationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kaufen könntet.

Die PC-Version läuft mit 512 KByte RAM sowie Hercules-. CGA-, EGA- und VGA-Karten (nutzt aber lediglich die EGA-Farbpalette aus).

Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus verschiedenen Kartenspielen gegen witzige Computergegner bot, zeichnet sich der Nachfolger durch markerschütternde Langeweile

aus. Patiencen legen in 28 wenig erregenden Varianten, bis einem die Spielkarten aus der Nase rieseln -



von einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiel kaufen soll, scheint auch den Hersteller tief bewegt zu haben. Auf der Packung befindet sich der verzweifelte Hinweis

"Läuft toll auf Laptops! Die perfekte Art, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben'

Genre: Denkspiel Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 30%

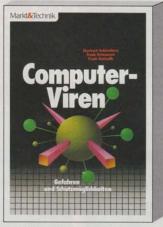
Grafik: 34% Sound: 40% Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST in Vorbereitung

C 64

#### **AMIGA** in Vorbereitung

# Wissen ist der beste Schutz.



Schöneburg/Heinzmann/Namyslik Computer-Viren

Die Autoren, alle drei Experten für Datenverarbeitung und Datensicherheit, geben ein umfassendes Bild über Funktionsweise und Verbreitung, über Schäden und Risiken dieser modernen Technologie-Seuche. Sie zeigen aber auch Sicherheitslücken und beschreiben die Schutzmöglichkeiten, die heute zur Verfügung stehen. Ein Buch, das nicht erst durch Schaden klug machen soll. ISBN 3-89090-261-8 · DM 59.-

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabtei-



nicht geplant

#### **POWER TESTS** COMPUTER-SPIELE



#### Last Ninia II

Anfang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C 64 New York von allerlei Gesindel befreien, jetzt können sich auch die Besitzer anderer Systeme an diesem 3D-Arcade-Adventure versuchen. Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hat sich nichts geändert. Grafik, Musik und Soundeffekte wurden leider nur geringfügig aufgepeppt. Wer's damals gemocht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mal reinspielen, mir persönlich kommt er zu

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3 Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA

52%

Grafik: 58% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



#### Pipe Rider

Liebe Leute, das ist nicht mehr zeitgerecht. Für ein Ballerspiel Baujahr '90 ist "Pipe Rider" eindeutig zu schlicht und viel zu eintönig. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformationen reichen nicht aus. Das angestaubte Spielprinzip (bis zu zwei unterschiedlich plazierte Kanonen feuern auf eine Kette von hereinstürzenden Aliens - Scrolling? Nein, danke!) sorgt schon nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Langeweile. Lieber spiel' ich das altehrwürdige "Space Invaders". ma

Genre: Action Hersteller: Magic Soft Zirka-Preis: 60 Mark

17% **AMIGA** 

Grafik: 26% Sound: 25% Schwierigkeit: mittel



#### ice Man

Satte fünf Disketten braucht der Geheimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard-Disk hat: die gute, alte "Diskettenwechselorgie". Spielerisch ist alles beim alten geblieben. Nur ist der gute Agent etwas fußlahm; sobald eine Animation in seine Nähe kommt, wird er zur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören, bekommt ein recht komplexes Adventure mit interessantem Spionage-Flair und netten Soundeffekten - 1 MByte braucht man dazu. al

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 72%

Grafik: 73% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



#### **Dynasty Wars**

Beim Sippenkrieg bleibt in "Dynasty Wars" kein Säbel trocken. Vom Pferd aus metzelt man acht farbenprächtige Levels lang die Schergen des bösen Nachbardans nieder. Magische Extrakräfte vom Feuersturm bis zum gezielten Steinschlag helfen in brenzligen Situationen. Die Amiga-Umsetzung ist ein getreues Ebenbild der in Ausgabe 8/90 getesteten ST-Version. Das reichlich lahme Scrolling ist allerdings eine Beleidigung für jeden Amiga. Spielerisch bleibt Dynasty Wars ein Fall fürs Mittelfeld. hl

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**AMIGA** 52% Grafik: 64% Sound: 63%

Schwierigkeit: leicht



#### Thunderstrike

Pfui! Da schaffen es die Programmierer, Schneckengrafik und Ruckanimation auf dem Amiga hinzuschludern. Da ist das PC-Vorbild um Klassen flotter (dabei ist eigentlich der PC bei schnellen Actionspielen gehandikapt). Außerdem kann man nur noch mit der Maus steuern, was einen schnell zum Fluchen bringt, denn mit der Tastatur ging's deutlich präziser - und das ist hier zum Überleben essentiell. Wie man so bei diesem schweren Spiel höhere Levels schaffen soll, ist mir schleierhaft.

Genre: Action Hersteller: Millennium Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 55%

Grafik: 65% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



#### King's Quest IV

Die Abenteuer mit der schmuck bezopften Königstochter Rosella gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Im Gegensatz zur piepsigen PC-Version hat man den Sound kräftig aufgepeppt: Die Vöglein zwitschern, das Einhorn scharrt und die Zwerglein hämmern gar allerliebst. Doch das braucht leider Ladezeit und mindestens 1 MByte RAM, so daß man fluchend auf das nächste Bild wartet. Eine Hard-Disk ist empfehlenswert. Das Adventure selbst ist witzig, einen Test findet Ihr in POWER PLAY 3/89.al

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 72% Sound: 56% Grafik: 77%

Schwierigkeit: mittel



#### Labyrinth

"Warum? Warum nur..." lauten die letzten Worte der Anleitung. Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen. Man kurvt allein oder zu zweit mit einem Klotz (fuzzlig & fürchterlich) durch ein Labyrinth (wie spannend...) und sucht den Ausgang (Ooh!). Danach er-scheint ein neues Labyrinth (Ah! Toller Einfall!). Wer nicht schon vor dem ersten Ausgang schnarcht (Vor Langeweile? Vor Wut?), stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anfang - nett!") und Sackgassen en masse. Gemein.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Magic Soft

Zirka-Preis: 60 Mark AMIGA

10% Grafik: 15% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel



#### **Conquest of** Camelot

Sierras Adventure "Conquest of Camelot" kommt nun auf sechs Disketten auch für den Amiga daher. König Arthus auf der Suche nach dem Heiligen Gral. In alter Sierra-Tradition wandert man durch die Landschaft, löst recht schwere Rätsel und unterhält sich mit den anderen Figuren. Gehobene Adventure-Kost für den prallen Geldbeutel. Ohne 1 MByte RAM läuft auf dem Amiga allerdings keine Gralssuche ab.

Genre: Adventure Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 133 Mark

AMIGA 70% Grafik: 76% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel





64'er Extra Nr. 1: The Best of Grafik konverter. Bestell-Nr. 38701 DM 49,90\*



64'er Extra Nr. 2: The Best of Grafik Tolle Grafik-Erweite rungen. Bestell-Nr. 38702 DM 39,90\*



64'er Extra Nr. 3: The Best of Grafik The Best of Grafik Erweiterungen für Grafik und Spiele 3-D-Trickfilm, Aptel-männchen, Super-Hardcopies Bestell-Nr. 38703 DM 39,90°



64'er Extra Nr. 17: Aus der Wunder-welt der Grafik EGA: Sramycs Sprite-Graphics: 51 neue Basic-Befehle. Bestell-Nr. 38757 DM 49,-\*



64'er Extra Nr. 18: Das Beste aus der Welt der Grafik Welt der Grank Perspektiven: Gra-fiken mit räumlicher Tiefe versehen. Bestell-Nr. 38758 DM 49,-\*

#### Spiele



64'er Extra Nr. 4: Abenteuer-Spiele Kriminaladventure. Bestell-Nr. 38704 DM 29,90\*



64'er Extra Nr. 15: Abenteuer-Spiele Befreien Sie die Erde von den Dämonen. Bestell-Nr. 38730 DM 39,-\*

#### **Anwendungen und Utilities**



64'er Extra Nr. 21: Spiele

Drugs. Bestell-Nr. 38738 DM 49.—\*

64'er Extra Nr. 23:

tig Tuor Sie su-chen die verborgene Festung Gondolin. Bestell-Nr. 38791 DM 49,-\*



64'er Extra Nr. 20:

Spiele
Labiration: Wettrennen
in Labyrinthen, Wasser
mann: Tauchen nach

Talem Agent-Test: Geist und Geschicklichkeitstest Bestell-Nr. 38737 DM 49,-\*

64'er Extra Nr. 10:

64'er Extra Nr. 10: Spiele Rebound: Duell -eine Arena im Jahre 2574. Palobs - ganz entfernt von Dame, Bestell-Nr. 38742 DM 39,-\*



64'er Extra Nr. 6: The Best of Floppy-Tools

Bestell-Nr. 38707 DM 49.-\*



64'er Extra Nr. 7: Programmier-Utilities

Bestell-Nr. 38716 DM 39,-\*



64'er Extra Nr. 12: GSF-System

zum Schreiben von Programmen im GEM-Look. Bestell-Nr. 38731 DM 49,-\*

#### 128 und Plus/4



64'er Extra Nr. 14: The Best of Anwen-

dungen Master-Tool, Smon und Promon, Mailbox Datec. Bestell-Nr. 38720 DM 49,-\*



Assembler

Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstückel Bestell-Nr. 38763 DM 49,-\*



64'er Extra Nr. 22:

64 er Extra Nr. 22 Disky Manipulation von Disketten. Floppy-Programmierung. Bestell-Nr. 38767 DM 49,-\*



128er Extra Nr. 1: The Best of 128er Double-Ass. Utilities Bestell-Nr. 38712 DM 49,-\*



128er Extra Nr. 3:

Utilities Graphic 128: Turbo Pascal wird grafikranig. Super-Utilities. Hilfreiche Programm Bestell-Nr. 39713 DM 49,-



128er Extra Nr. 2: Paint R.O.I.A.L.

verwendet. Bestell-Nr. 38736 DM 49,-\*



64'er Extra Nr. 8: MasterBase Plus/4 DM 49,-\*



Software · Schulung



#### **Red Storm Rising**

Jetzt geht's mit dem Amiga "abwärts" Die U-Boot-Simulation "Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC-Version wurde der Sound aufgebessert, sonst ist alles beim alten geblieben. Und das ist gut so, denn das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy spielt sich wahnsinnig spannend. Wer sich von der schlichten Grafik nicht abschrecken läßt und auf exquisite Strategie, harte Gegenspieler und hitzige taktische Gefechte nicht verzichten will, sollte sich das Programm zulegen.

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA** 

85%

Grafik: 66% Sound: 48% Schwierigkeit: einstellbar



#### Turn it

Lobenswert: Die PC-Version des Tüftelspiels "Turn it" spielt sich genausogut wie die Amiga-Version. Immer noch geht's darum, unter Zeitdruck Steinchenpaare auf einem Spielfeld abzubauen - natürlich machen ein paar Sonderregeln das Leben schwer. Ein oder zwei Spieler können antreten, es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Turn it fesselt mit Sicherheit einige Zeit an den Bildschirm. Das Programm unterstützt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Karten und kommt mit 512 KByte RAM aus. al

Genre: Denkspiel Hersteller: Kingsoft Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS 80% Sound: 20% Grafik: 63%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Last Ninia II

Auch die ST-Version von "Last Ninia II" ist anscheinend so nahe wie möglich an dem C64-Original gehalten. Die Grafik und die wenigen Soundeffekte sind einigermaßen ordentlich, die Hintergrundmusik schaltet man jedoch am besten ab. Was über den geringfügig schöneren Amiga-Ninja an anderer Stelle geschrieben wurde, gilt auch für diese Version, die übrigens zwei ganze Disketten füllt. Als Konvertierung akzeptabel, als Spiele-Neuerscheinung gerade noch Durchschnitt.

Genre: Action-Adventure Hersteller: System 3 Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST** 51%

Grafik: 58% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



#### Sim City

Auf Amiga und PC sorgte die originel-le Stadt-Simulation "Sim City" bereits für viel Kritikerlob und dralle Verkaufszahlen. Spielerisch hat sich auf dem Atari nichts geändert: Als Städteplaner und Bürgermeister müßt Ihr eine Metropole entwerfen, in der Wirtschaft und Nahverkehr funktionieren und die Umweltverschmutzung nicht die halbe Bevölkerung zum Wegziehen veranlaßt. Eine starke Umsetzung, die aber leider nicht die hochauflösende Edelgrafik der PC/EGA-Version bietet.

Genre: Simulation Hersteller: Maxis/Infogrames Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST** 81% Sound: 22% Grafik: 54%

Schwierigkeit: mittel



#### Thunderstrike

Das darf doch nicht wahr sein! Auch wenn der Amiga grafisch ein wenig mehr kann als der Atari ST, darf bei der Umsetzung doch nicht eine derartige Farbarmut herauskommen! Zusätzlich krankt "Thunderstrike" an denselben Symptomen wie die Amiga-Version. Dank "Nur Maus"-Steuerung ist der Gleiter viel zu schwammig zu kontrollieren. Dazu kommen Ruckel-Scrolling und ein etwas zu happiger Schwierigkeitsgrad. Nicht gerade eine gelungene Umsetzung der PC-Version.

Genre: Action Hersteller: Millenium Zirka-Preis: 85 Mark

**ATARI ST** 55% Grafik: 63% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



#### Rotox

Der rasant rotierende Roboter aus dem Actionspiel "Rotox" treibt nun auch sein Unwesen auf MS-DOS-PCs. Leider bleibt's auch hier beim mangelhaften Actionspiel, das nur durch den grafischen Dreheffekt des Bildschirms beeindrucken kann. Die Grafik sieht unter VGA erträglich, unter EGA und CGA dürftig aus. Für meinen Teil kann der Rotox-Roboter verrosten. Wer ein zünftiges Ballerspiel für seinen heimischen PC sucht, sollte lieber auf das viel bessere "Xenon 2" zurückgreifen.

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 40% Grafik: 58% Sound: 12%

Schwierigkeit: mittel



#### F19 Stealth Fighter

Schneller als das AT-Vorbild und mindestens genausogut spielbar - die Programmierer haben sich nicht darauf beschränkt, das Programm einfach "rūberzuziehen", sondern eine sehr gute, eigenständige Version programmiert. Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: aufsteigen, Bombe werfen, Gegner anstürmen, heimfliegen. Wer eine anständige, komplexe Flugsimulation mit dem inzwischen nicht mehr so geheimen Stealth-Bomber sucht, wird durchaus anständig bedient.

Genre: Simulation Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 100 Mark

Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST** 72% Grafik: 78% Sound: 25%





#### Klax Wie schon die

Amiga- und ST-Umsetzungen der genialen Geschicklichkeits-Grübelei "Klax" bietet auch die MS-DOS-Version uneingeschränkten Spielspaß. Alle Grafikmodi werden unterstützt (von Hercules bis VGA). Wer auf Denkspiele mit Geschicklichkeits-Touch steht, der kommt an Klax nicht vorbei. Der Sound war in unserer Testversion leider noch nicht eingebaut.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Tengen/Domark Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS Grafik: 53% Sound: - %

Schwierigkeit: mittel





#### Treasure Trap

Auch PC-Besitzer können jetzt in die Tiefen des Atlantiks abtauchen und auf Schatzsuche gehen. In einem Schiffswrack muß man so viele Goldbarren aufsammeln, wie es geht. Krabben, Quallen und anderes Unterwassergetier gilt es natürlich zu vermeiden. Leider hält sich, wie bei der Amiga-Version, auch auf dem PC die Spannung in Grenzen. Da helfen auch VGA-Grafik und AdLib-Sound nicht weiter. Spielspaß auf Tauchstation.

Genre: Adventure Hersteller: Electronic Zoo Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 43%

Grafik: 62% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel



#### Bloodwych

Respekt, meine Herren! "Bloodwych" auf den Commodore 64 umzusetzen war sicher nicht leicht. Zwar müssen beim 64er aus Speichergründen auf ein paar Dungeonlevels verzichtet werden, und die Bedienung wurde etwas vereinfacht, aber ansonsten ist bei dem Spiel alles dran und drin. Dreidimensionale Labyrinthe, viele Monster und sogar der Zwei-Spieler-Modus ist da. Für C64-Rollenspieler ist Bloodwych eine gelungene Adaption.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Imagework Zirka-Preis: 65 Mark

C64 74%

Grafik: 72% Sound: 8% Schwierigkeit: mittel



#### **Dynasty Wars**

Das berittene Actionspiel macht jetzt auch dem C 64 die Pferde scheu. Diese Umsetzung von "Dynasty Wars" kombiniert das Hauptmanko der 16-Bit-Versionen (mäßige Spielbarkeit) mit betont schlichter Grafik. Außerdem wird auf dem C 64 nicht dauernd gescrollt, sondern quasi von Bild zu Bild umgeblendet. Ganz nebenbei flog auch der Zwei-Spieler-Modus raus. Diese schlampige Version könnt Ihr ruhigen Gewissens vergessen.

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64 35%

Grafik: 33% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel





Klax Das einfache, durch viele strate-

gische Varianten höchst ergiebige Spielprinzip des Automatenhits "Klax" sorgt jetzt auch auf dem C 64 für fröhliche Grübelstunden. Die Arme-Leute Grafik ist bei diesem Schnelldenkerspiel Nebensache, was zählt, ist die motivierende Idee.

Genre: Denkspiel Hersteller: Tengen Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64 87% Grafik: 38% Sound: 41 %

Schwierigkeit: mittel



An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große

wartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche

Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershel-Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd vermachen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich

"Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst

Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Made by BELTA KONZEPT

Händleranfragen erwünscht

Delta Konzept GmbH · 4000 Düsseldorf 11 · Postfach 190 104 · Telefon 0 21 59/8 10 75















#### Der Flattermann

(aus "Fort Apocalypse")
Flapp-flapp-flapp. Stundenlang
Flapp-flapp-flapp. Stundenlang
Flapp-flapp-flapp. Elapp-flapp
flapp-flapp brachte uns zur Verzweiflung. Die Eingesperrten wollten
wir ja retten, aber das Rotorengeräusch war schwer zu ertragen. Im
Labyrinth kurven. Barrieren zerballern, auf Plattformen landen — allesp pixelgenaue Maßarbeit. Mit einem hoch gehandelten POKE war
das Spiel gerade zu schaffen, von
255 Leben verbriet man 254.
Motto: Abheben

# SPRIT

#### Die Familie

(aus "Pac-Man", "Ms Pac-Man", "Pac-Mania", "Pac-Land")

"Pac-Mania". "Pac-Land")
Romantisch war's, das "erste
Mal": In der heimischen Kneipe
dem seltsamen Gobble-Gobble-Ger
ausch nachgehen. Dem Demo zusehen. Die Mark zücken: Game
Over nach zwölf Sekunden. Noch
eine Mark zücken: Game
Over nach zwölf Sekunden. Noch
eine Mark zücken: Game
Over nach 14 Sekunden. Und noch eine und
noch eine und noch eine. "Mampfmann Pac-Man fraß nicht nur blinkende Punkte mit unflätigem Appetit, sondern die Münzen der ganzen Nation. Warum er dabei nicht
zunahm, ist ein Ratsel. Auch die
Familie wurden von vier Geistern
heimgesucht. Ob nun Pac-Man, Ms
Pac-Man, Junior Pac-Man, PacMania oder Pac-Land: Ohne sie
und Inky (blau), Blinky (gelb), Dinky (grün) und Pinky (rosa) wäre die
Szene nicht entstanden. Wir tüttelten die irrsten Routen aus, im
neunten Level holten sie einen
doch ein. Gretchenfrage der PacManiacs: Nehm ich nun die Pille?
Motto: Running in the family





#### Das Monstrum

(aus "R-Type")
Kurzer Anflug im gepanzerten
Schiff, Aussichtsplattorm im oberen Teil des Bildschirms. Die Touristenattraktion im R-Type-Land: Das
Endmonster des ersten Levels.
Fuchtelt mit dem Schwanz. Spuckt
Kugeln. Schießt mit Laser. Steht
netterweise auf Knopfdruck für
Bildschirmfotos still. Bitte lächeln.
Motto: Oft kopiert, nie erreicht





#### Die Schöne

(aus "Out Run") Der Turbo des Testarossa fauchte zwar süß, doch süßer war die Klei-ne auf dem Beifahrersitz. Kommentarlos ertrug sie Cabriofahren bei 330 km/h, halsbrecherische Überschläge und den Frust des ausgelaufenen Zeitlimits. Keiner weiß wohin sie wollte und wie sie

von vorne aussieht. Motto: Bitte umdrehen



#### Der Schlichte

(aus "Jumpman") 1983 — ein "Jumpman"-Jahr. Die Grafik schlicht, Animation kaum vorhanden, die Musik dudelte. Trotzdem: Das Geschrei war groß, die Levels tückisch, und der Spielspaß ungeschlagen - damals gab es gerade knappe 20 gute Spiele. So niedlich ist seitdem keiner mehr gesprungen. Motto: Höher? Schneller? Weiter!





#### Der Stubenho

(aus "Little Computer People")

Das perfekte Hausmütterchen: Er kocht, putzt, turnt, spielt Klavier. Man gab ihm zu essen, zu trinken und redete mit ihm. Er verstand zwar nur die Hälfte, dafür holte er nach der Aufforderung "Please dance for me" eine Dose Hundefutter aus dem Kühlschrank - nach seinem IQ fragten wir besser nicht. Was immer man tat: Spätestens nach zehn Minuten holte er einen Packen Karten vom Dachboden. Und wenn er nicht verdurstet ist. dann mischt er noch heute.

Motto: Garantiert stubenrein



#### Das Maskottchen

(aus "Super Mario Bros") Mario + Pilz = großer Mario. Großer Mario + Blume = schießender Mario. Schießender Mario + etwas Geschick = Prinzessin gerettet. Der nintendo'sche Drei-satz ging spätestens bei "Super

Mario Bros" restlos auf: Das Hausmaskottchen machte Weltkarriere. In Amerika und Japan kennt jedes Kind die Mario-Sippe: Bruder Luigi steht zwar im Schatten, darf aber auch levelweise Prinzesschen ret-

ten. Anarchistisch gut.
Motto: Aber unsere Prinzessin ist
in einem anderen Schloß...











#### Die Mullmänner

(aus "Dungeon Master")
"WASISTDENNDAS?" (Originalton). Die Mumien stapften auf uns
zu wie Bela Lugosi in einer Paraderolle. Zwei gut plazierte Keulen zwischen die muffigen Mullbin-den: Sie verpufften, wir lachten wieder (später stießen wir auf den Drachen: Da lachte er). Außerdem erfuhren wir, daß man Monster auch essen kann: grausiger Rollenspielalltag. Motto: "Ful Ir" und nichts wie weg!





das Glibbermonster des letzten Horrorstreifens, der Unfall im Genlabor oder Perry Rhodans Alptraum. Lümmelt am Ende eines Levels, wartet auf Zoff und verpufft in einer gigantischen Explosion. Motto: Weg damit

#### **Der Professor**

(aus ''Maniac Mansion'') Der irre Hausherr beherbergte in seinem "Maniac Mansion" einen Kometen, ein Tentakel, den toten Cousin Ted und eine teuflische Ma-schine. Er wollte Sandy das Gehirn weichkochen und die Welt beherrschen. Drei Kids machten sich auf, um ihn das Fürchten zu lehren. Seine gräßlichste Tat: Wahrscheinlich hat er das Benzin für die Kettensäge versteckt. Motto: Tentakel for president



#### Die Formation

(aus "Space Invaders" und "Ga-

laga '88'')
Sie kamen aus dem Nichts.
Exakt 40 Stück schwebten plötzlich auf unseren Monitoren: bewaffnet und gefährlich. Sie wollten runter. Wir wollten das nicht. Im Lauf der Jahre wurden sie bunter, bewaffneter und gefährlicher. An den Positionen hat sich nichts geändert: sie oben, wir unten. Die Menschheit erfand Dauerfeuer, um ihnen Herr zu werden.

Motto: Stufenweise abbauen

SCORE 0040





#### Ber Springer

(aus "Wizball")

Ohne Extrawaffen schaffte er die vierfache Rolle mit Bravour. Er zauberte aus dem C64 ein Farbenwunderland. Der Zauberer mit seiner wehrhaften Katze brachte sogar Nicht-Action-Spieler an den Joystick. Acht Levels voller Tropfen, nebenbei lernte man die additive Farbenmischung. Niedlich: Die Katze mit dem weiß getupften Schwanz und dem Kampfanzug. Motto: Einkochen

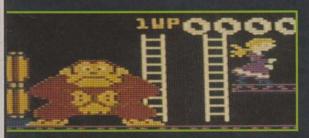












#### Der Kidnapper

(aus "Donkey Kong")

Tierisch: Erst schnappte er sich die Herzdame, die herzzerreißend brüllte. Affig: Er kletterte auf das höchste Gerüst, das er finden konnte, stellte die wimmernde Lady ab und hüpfte machohaft auf und ab, wobei er das Gerüst verbog. Haarig: Als er dann noch massenhaft Fässer nach unten schmiß, reichte es. Mario ging rauf, um den Burschen wieder hinter Zoo-Gitter zu bringen. Level für Leiter für Leiter Motto: Entlausen













(aus "Winter Games", "Punch Out") Wo wir kläglich versagten,

Wo wir kläglich versagten, machten sie eine gute Figur: Reiten. Rodeln, Reck. Sie stemmten, surften. sprangen, sie schwitzten nie und brachten uns die Sportarten schöner bei als der Sportlehrer — ein Hauch Olympia wehte durchs Spielezimmer. Motto: Salto digitale

#### die Tanzmäuse

(aus "Galaga '88")
"This is Galactic Dancing"—
nur Banausen ballerten da los. Wer
keinen Schuß abfeuerte und den
Tanzmäusen zusah, entpuppte sich
als Kulturmensch und bekam mindestens 10000 Bonuspunkte. Das
Sprite-Ballett erschien nach jedem
vierten Level; jedesmal gab's eine
neue Musik.

Motto: Spitzentanz, Sprites und Schwanensee







#### Prügelknabe

(aus "R-Type") Erst eine Kollision mit einer schweren Raumschifformation. Dann abgefeuert auf den Schild eines Bodengeschützes. Zwischendrin brutzelt ein weißer Laserstrahl Titaniumverkleidung an. Computerspielsatelliten sind harte Burschen. Sie rammen Flieger. Sie halten Schüsse auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen sie sich ausbauen, mit Raketen, Lasern, Wellenschüssen bestücken. Motto: Aufrüsten

#### Die Garage

(aus "Elite") Das Einparken war eine Qual: Ranfliegen, Winkel korrigieren, Drehung justieren und rein mit Volldampf. Hundertmal sind wir angeschrammt, umgedreht oder zerschellt. Waren wir einmal drin, gab's neuen Treibstoff, Sklaven, fremde Güter. Vielleicht sogar eine Mission? Mit donnernder Stereoanlage, zappendusterem Wohn-zimmer und Papis großem Fernse-her fühlte man sich wie Buck Rogers persönlich.

Motto: Harte Männer parken selber





(aus "Boulder Dash Construction Kit")

Rockford nahm nur vom Feinsten. Lupenreine Diamanten mußten es sein, bis zu hundert pro Level. Er wühlte, buddelte und grub danach. Staunend stellten wir fest, daß es unter der Erde auch tödliche "Blinker" und rechtsrotierende

"Schmetterlinge" gab. Keiner hat uns je verraten, was er mit der Erde gemacht hat.

Motto: Diamonds are a rocks best

(aus "Xevious") Die ersten Sprites im edlen Metallic Look schwebten in "Xevious": Schöner als die Lackierung von Papis neuem BMW. Silber-grau; wenn man genau hinsah, blitzten sie im imaginären Sonnenlicht. Von der Musik konnte man Alpträume bekommen, aber in der Spielhalle war der Automat permanent umringt. Motto: Polieren









#### Die Niedlichen

(aus "Bubble Bobble", "Nebu-lus", "New Zealand Story") Putzig, niedlich, süß: Sprites

müssen nicht immer wie Franken-

stein aussehen.
Kategorie "Fruchtig": Die bla-senwerfenden Brüder Bub und Bob schäumten 100 Levels lang ihre Gegenspieler mit Seifenblasen ein, worauf sie sich in Diamanten. Regenschirme und Fallobst verwandelten.

Kategorie ''Luftig'': Das Modell ''Nebulus''. Der tapsige Knödel tippelte durch Türme um die Spitze zu erreichen. Kaum war er oben, klappte der Turm zusammen - Sisyphusarbeit für Aussichtsfans.

Kategorie "Putzig": "New Zea-land Story": Es war einmal eine Ki-wi namens Tiki, deren Freunde wurden von einem Walroß entführt — die Story ist so harmlos wie Griesbrei, das Spiel hatte es in sich.

Motto: Knuddeln







#### **WER WIRD DENN**

#### **GLEICH IN DIE LUFT GEHEN**



Nur nicht den Kopf verlieren... (Mega Drive)

in hochkarätiger japanischer Spieleproduzent feiert seinen Einstand als Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit 'Phelios" liegt Namcots Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen müsse, erscheint beim Einschalten der Konsole erstmals nicht das blaublitzende Sega-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug

Als Einstiegs-Genre hat sich das Namcot-Team die Ballerspielzunft ausgesucht. In sieben grafisch unterschiedlichen Leveln schiebt sich die Landschaft sanft von oben nach unten an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß darüber hinweg. Anfangs verteidigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß; im Lauf des Spiels bescheren Extrakapseln mächtigere Waffen, die allerdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken. Besonders bewährt haben sich neben den obligatorischen Speed-Ups -- die Beiboote, die widerspruchslos mitballern. Zielsichere Lenkraketen, ein schlagkräftiger Seitwärtsschuß (prallt von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschoß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt



Sieht nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Drive)

Premiere: 'Phelios" ist zwar kein Ausnahmemodul, aber allemal ein technisch tadelloses und spielerisch durchdachtes Ballerspektakel. Die Grafik macht ordentlich was her (inklusive aller-Parallaxfeinstem Scrolling), die Levels

sind schön abwechslungsreich Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist Drive herausgeholt hat.



wohl dosiert. Um die Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Normal- und Beam-Schuß (während er sich auflädt, kann nicht gefeuert werden) abwechseln. Ein Bonus-Keyboard gebührt dem Musikus, der stimmungs-

volle Melodien und knackige Sound-Effekte aus dem Mega

Die Mega-Drive-Spiele werden immer besser. Was Phelios an Sound- und Grafikeffekten auffährt, um Action-Fans an den Bildschirm zu fesseln, erkennt man erst nach einigen Sitzungen. Allein die zweite Hälfte des ersten Levels schlägt in

Sachen Fluggefühl nahezu alles, was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Mühelos wird auf



und Speed Ups gesetzt wird, müßte auch den erfolglosesten Spieler gnädig stimmen.

los, ist die Wirkung deutlich schwächer.

Bevor Euer beflügeltes Pferd zu Boden fällt, sind zwei feindliche Treffer erlaubt. Wurden alle (Pferde-)Leben verbraucht, fordern drei Continues zum Weiterspielen auf. Trickreich: Wer den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellt, darf sich durch die ersten vier Level probeballern.

Genre: Action Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

IFGA DRIVE

74% Schwierigkeit: leicht

Grafik: 72% Sound: 77%



man den Feuerknopf zu früh Auf den ersten Blick ein "Dragon Spirit"-Nachfolger, dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel: (Mega Drive)

#### BLECH-BULLE

aß es die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung ganz leicht haben wird, wissen wir alle spätestens seit dem Kinostreifen "Robocop". Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzu Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannenden Terrororganisation, genannt EYE, bedroht. Die normale Polizei ist hilflos, und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier mitmischen. Die, die es geschafft haben, kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Raketenantrieb.

Euren Kampf gegen die Finsterlinge von EYE beginnt Ihr als normaler Polizist. Nur mit einer schnöden Handfeuerwaffe müßt Ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, überstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die tolle E-Swat-Ausstattung. Ähnlich wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen, knien und hüpfen; später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrollenden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerfende Roboter. Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanalratten und andere unfreundliche Gesellen an. Um den Feinden Herr zu werden, der unerschrockene Held ab der dritten Spielstufe

Martin mag sagen, was er will, mir persönlich liegt "E-Swat" etwas näher am Spielerherzen als das technisch eindrucksvollere "Super-Shinobi". Und das aus nur einem einzigen Grund: Meine Polizisten-Sprites leben länger. Der Schwie-

rigkeitsgrad ist nicht nur einstellbar, sondern läßt ungeübten Spielern auch ein Chance, etwas weiter als nur bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad stimmt.



Ein Polizist im schleimverseuchten Genlabor: Kann das gutgehen? (Mega Drive)

feine Extrawaffen. Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuß: dieser läßt sich aber nur einmal nach dem Aufsammeln verwenden. Je nach Spielsituation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Treibstofftank des Raketenrucksacks wieder auffüllen. Aber nicht nur feindliche Spriteformationen wollen dem Hüter des Gesetzes ans Leder. Hindernisse müssen umgangen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf den Nullpunkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten. Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los. mh

Alle Extras sind an

dem Platz, an dem

man sie am nötigsten

braucht, jeder Geg-

ner und jeder Ober-

Finsterling ist mit

wohlüberlegter Taktik

zu besiegen. Tech-

nisch zeigt sich E-

Swat von einer ange-

nehmen Seite. War-

ten die ersten beiden

Levels noch mit magerer Grafik

auf, so steigert sich das später

bis zu feinsten Bilderorgien. E-

Swat ist genau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch

nicht im Schlaf durchspielen.



Viele Hindernisse warten im fünften Level (Mega Drive)

Glaubt man zu Beginn noch, einen auf Science-fiction trimmten "Shinobi"-Verschnitt vor sich zu kurzer sehr schnell. Je höschöner die Grafik

voran der schaurig-schöne vierte Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schleimigen Masse Wänden und auf Gängen ist sein Geld wert. E-Swat" ist ein linientreuer Vertreter des "Mit-Taktik-schaff'-ichjeden-Gegner"-Kultes. Die Brillanz von 'Super Shinobi" wird zwar nicht erreicht, aber Fans davon sollten sich auch von "E-

angesprochen fühlen. Swat" Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen sogar weniger gewiefte Spieler zu Erfolgserlebnissen





Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht

**MEGA DRIVE** Grafik: 74%

7507 10/90

# Das ist es – offiziell Videospielen neu definiert



# CHESA

16-bit Technik derzeit höchster technischer Standard

68 000er Hauptprozessor erstmalig serienmäßig integriert

Original-Technik der Spielhallenmaschinen

Graphik- und Soundqualität den Automaten entsprechend 5A

Wir bringen das Spielhallen-Erlebnis nach Hause

# DRIVE)





Grafik und Sound vom Allerfeinsten (Mega Drive)

#### DIE GROSSE FLATTER

und

er beflügelte Held zahlloser Comics, TV-Serien und Kinofilme setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an: Bildschirm frei für "Batman". Im Vergleich zur kürzerschienenen Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen. Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte dranglauben. Sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und flinke Reaktionen von Euch.

In den ersten drei Missionen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an. Mit freundlich gemeinten Fußtritten

Was für eine Musik! Neben der edlen Grafik sind die grandiosen Songs mit das Beste an diesem Modul. Spielerisch fällt die Mega Drive-Version gegenüber der tollen Game Boy-Variante zwar etwas ab, plaziert sich aber tap-

fer in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern entfernt an "Super Shinobi", ohne



allerdings an dessen Klasse heranzukommen. Wer vor

ein

Handkantenschlägen

boxt sich der schwarze Kor-

sar den Weg frei. Zur Not

springt er über ein Hindernis

einfach hinweg. In ganz aus-

sichtslosen Situationen soll-

Wurfgeschosse einsetzen,

die allerdings nur begrenzt

verfügbar sind. Um sich auf

eine höher gelegene Platt-

form zu hieven, trägt Batman

einen Enterhaken bei sich.

den er jederzeit auswerfen

kann. In späteren Missionen

müßt Ihr Euer Können als Pi-

lot unter Beweis stellen: Am

Steuer des Batmobils (am

Boden und in der Luft - je-

weils vor horizontal scrollen-

den Szenarien) fährt und

schießt man sich den Weg

Option-Menü laden zu länge-

frei. Continues und

ren Bat-Sessions ein.

Ihr shurikan-ähnliche

pixelgenauen Sprüngen und viel Prügel-Szenen nicht zurückschreckt, der wird ansprechend bedient. Leider gibt's so gut wie keine Extras: lediglich neue Energie.

mehr Wurfgeschosse und Extraleben kann man einheimsen

Genre: Action

Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

Grafik: 80%

MEGA DRIVE

Sound: 88%

Schwierigkeit: schwer

73%



Grimmige Roboter fighten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

#### QUARTERBACKS AUS STAHL

merican Football? Buh, selten so gelangweilt. Bei einem "Cyberball"-Spiel ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaßige Neuerungen. So treten in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knüppelharte Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft in Ballbesitz, die Grundlinie der gegnerischen Spielfeldhälfte zu erreichen. Allzuviel Versuche hat man aber nicht: Der Ball aus Metall wird imheißer. explodiert schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz. Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahl

des nächsten Spielzugs auch glasklare Taktik gefragt

Die taufrische Mega Drive-Version von Ataris Automaten-Actionsportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle. Nach jedem Spieltag erfahrt Ihr ein Paßwort, um später beim selben Stand weiterspielen zu können. Au-Berdem im Angebot: vier Schwierigkeitsgrade, Zwei-Spieler-Modus und eine Prise Taktik. Von den Prämien für aute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Ver-

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in Japanisch.

Angesichts dieser brillanten Mega Drive-Umsetzung fällt einem erst richtig auf, wie schlampig die Computer-Versionen von Cyberball ausgefallen sind. Wohl dem, der Segas 16-Bit-Videospiel hat, denn hier

wurde die originelle Spielidee glänzend realisiert. Die Grafik ist erfreulich schnell, toch vor allem die hervorra-

gende Spielbarkeit macht das Modul zu einem Leckerbissen für alle, die sich mit den American Football-Regeln

auskennen (wichtige Voraussetzung!). Die vier Schwierigkeitsgrade, der gute Liga-Modus und die Sportschau-mäßige

Wiederholung besonders gelungener Spielzüge runden das tadellose Programm ab.



Genre: Sport Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA-DRIVE** 

81% Grafik: 70% Sound: 59 % Schwierigkeit: einstellba





Vorsicht, der Teufel lauert! (PC-Engine)



Je später der Level, desto größer die Sprites (PC-Engine)

#### TEUFLISCH GUT

s geht doch nichts über einen guten, alten Flipper. An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Aggressionen abreagieren kann. Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömmlichen Flipper, wartet "Devil Crush" allerdings mit einigen Besonderheiten auf. Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern liefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster-Sprites. Drachen spucken Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kugel ins Aus geht. Überall auf der Spielfläche marschieren Zombies, Zwerge, Ritter und Zauberer herum. Trifft man

die finsteren Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn. Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den richtigen Schwung heraus, dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusleveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und ihre Spielstände lassen sich komfortabel mit Paßwörtern speichern. Daneben hat "Devil Crush" alles, was auch ein 'echter" Flipper bietet: Extraballe und eine Endzahl-Auslosung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus. Auch gefühlvolles Rütteln ist mit dem Joypad möglich.

"Devil Crush" ist der beste Flipper. den Ihr jemals au-Berhalb einer Spielhalle zwischen den gehabt Fingern habt. Schon nach wenigen Augenblicken ist vergessen, daß man nur vor dem Bildschirm sitzt. Das Scrolling

sel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailreiche Grafik wartet ständig mit neuen Überraschunist dermaßen weich, daß die gen auf. "Devil Crush" ist eine Investition, die kein Flipper-

Spielfläche wie aus einem Guß erscheint. Die Flipper lassen Freund bereuen wird.

> Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Sound: 60% Grafik: 80%

Schwierigkeit: mittel

sich wunderbar ge-

fühlvoll bedienen;

und Stopbälle sind

damit kein Problem.

Es ist eine Freude,

dem Monstergewu-

Schüsse

gezielte

#### DIE NINJAS, DIE ICH RIEF

och immer nicht genug von Samurais und Shinobis, von fliegenden Shuriken und überlebensgroßen Endlevel-Gegnern? nicht, könnt Ihr mit der Umsetzung des Irem-Automaten "Ninja Spirit" all diese be-währten Elemente erneut auf Euren Bildschirm holen. Ihr selbst steuert dabei mal wieder einen Ninja der rachedurstigsten Sorte. Vier verschiedene Waffen trägt er unter seiner Kutte, um für sieben, von links nach rechts scrollende Level voller Feinde gerüstet zu sein. Wie in jedem japanischen Videospiel dieses Baujahrs erwartet den Spieler am Ende einer Aufstellung ein besonders bösartiger Kämpfer von teilweise bildschirmfüllender Körper-'Select"- und

Button des Joypad werden zu Wahl und Gebrauch der Waffen benützt, mit der zweiten Feuertaste wird gesprungen. Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefällten Gegner freundlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs und Schutzschilder zurück. Ebenfalls aufsammeln kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprünge und Schläge imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren "Arcade"-Modus noch eine Überlebenschance. Dort gilt: Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden.

An den Automaten habe ich mich nie herangetraut, und so war ich froh, diehektische Kampfspiel in seiner ganzen grafischen Pracht auf der PC-Engine zu sehen. Mit drei Spielfiguren gleichzeitig schwächliche

Spielspaß. Präzise Steuerung scheinlich nicht lang anhalten.

Pat!

und gnädige Kollisionsabfrage (die Gegner verpuffen beinahe noch, bevor die Feuertaste wurde) gedrückt schaffen schnell eine angenehme "Ich bin unbesiegbar"-Atmosphäre. Zum Glück gibt es den

"Arcade"-Modus. Feinde aufzumischen, bedeu- sonst würde der Spielspaß an tet tatsächlich fast dreifachen dieser feinen Umsetzung wahr-

Genre: Action

Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

75%

Grafik: 80%

Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibt's ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück: Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

#### GNADENLOS GUT

er vor gut zwei Jahren Als Krönung marschieren in eine Spielhalle ging, und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefen Seufzer, der von einem hilfesuchenden Schulterzucken begleitet wurde: Selbst die absoluten Action-Kings, die "R-Type" mit verbundenen Augen durchspielen, scheiterten an Irems vertikal scrollenden Baller-Alptraum. Die PC-Engine-Besitzer sind hier besser dran: sie dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen.

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viel Innovatives: Eine Menge Feinde, die in den fünf Levels auftreten. wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet.

wuchtige Endgegner auf, die sich recht eigentümlich verhalten. Auch das Extrawaffen-Arsenal ist beachtlich. Besonders beim Einsammeln der Beiboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf. wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben - für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, in die man lenkt. Zusätzlich könnt Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken. Gesichtet wurden u.a. Laser, Billard-, Streu- und Kugel-Schuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarriere. mg

Selten habe ich ein konsequent durchdachtes Ballerspiel gesehen. Jeder Feind wurde pixelgenau plaziert und hat eine ganz bestimmte Aufgabe, die er pflichtschuldig ausführt. Ohne Wissen, wann wel-

cher Gegner wo auftaucht und welche Extrawaffe ich an einer bestimmten Stelle brauche, ist man total



aber sehr selten unfaire Herausforderung freuen. Leider wird das Spiel ab und zu langsamer.



Genre: Action

Hersteller: Irem. Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE Grafik: 70%

Sound: 57%

75% Schwierigkeit: schwer

#### PIONIER-PENG-PENG

ie Damen und Herren in Geschütze werden mit geden Chefetagen der japanischen Spielefirmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke. Nachdem man Taito's Baller-Papi "Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat, feiert nun Namcot's "Xevious" ein elektronisches Comeback. Der Urvater der vertikal scrollenden Ballerspiele wurde sowohl originalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen.

In beiden Versionen fliegt ein silbern glänzendes Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei. Die landgestützten

zielt abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstre-dend im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunkt wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert. Im 90er-Remix gibt's zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Original-Soundeffekte des Vorbildes. Geboten werden u.a. ein größeres Fadenkreuz. ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni.



dem 90er-Remix wurde leider viel verschenkt. Die Grafik blieb gleich. lediglich ein paar windige Extras und ein neues Musikstück hat man hinzugefügt. Das ist zu wenig. Ganz ehrlich: Dann spiele ich schon lieber das

noch ein mitleidiges Lächeln fehlerfrei umgesetzte Original und mein Blick schweift sehn-- und sei's nur um der alten süchtig zum "Gunhed"-Modul. Zeiten willen.

lichen"

schen

tallischen

gerissen.

Genre: Action Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE Grafik: 37%

Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggern (PC-Engine)



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

#### LEISE RIESELT DER SAND

ohl dem, der die schöne Sportart Volleyball nicht immer im Saurer-Schweiß-Ambiente schumm-Turnhallen ausüben muß. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öl- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmettert kurzerhand im Sand. Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittelt "World Beach Volley" nun auch dem PC-Engine-Besitzer

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Trainingsspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Beim Turnier bekommt Ihr ein Paßwort verraten, wenn Ihr ein Match gewonnen habt. Wer

In ein Turnier sollte sich nur trauen, wer sich in Übungspartien mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Da werden die Bälle in einem solchen Tempo geschmettert, daß jede Sanddüne erschrocken das Weite sucht (und man

oft keine Zeit hat, vernünftig zu sehen, bietet das Modul keine reagieren). Um wirklich gute

einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit einem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt Ihr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentlich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Volleyball-Regeln: Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls.

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Ballkünstlern nach. Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepullen zur Verfügung, um die müden Recken wieder ein bißchen aufzupowern.



Euch mit einem Freund zusammentun. Das Hin- und Herschalten zwischen den Spielfiguren bei einem Solo-Match ist nicht unbedingt optimal. Von der besorgniserregend ruckligen Animation der Vollevballspieler abge-

weiteren Blößen. Der Kauf Partien zu spielen, solltet Ihr lohnt sich für Fans des Genres.

Genre: Sportspiel Hersteller: ISS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

60%

#### RÜSTIGER RENTNER

ach "Space Invaders" und "Xevious" schaut ein weiterer alter Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine vorbei: Der "Lode berühmt-berüchtigte Runner" ist wieder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher. Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an; die Verjüngungskur "Made in Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt. Statt bildschirmgroßen Leveln gibt's jetzt scrollende Labyrinthe. Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghangeln. Auch die Feinde, vor denen Lode Runner ständig flüchtet, sind auf die bewährte Methode zu überlisten. Per Feuerknopf-Druck

wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner (hoffentlich) hineinfallen. Nach kurzer Zeit schließt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitig ehe er an anderer Stelle wieder zum Leben erwacht.

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort. Wem die 100 vorgefertigten Level nicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerfen. Diese dürfen auf dem Backup-Booster gespeichert werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levels ein recht vergängliches Leben beschert: Bis daß der Netzstecker uns scheidet.

Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man die Neuauflage des Spieleklassikers schon programmieren können. Die Umsetzung macht durchgehend einen recht matten Eindruck. Das ändert allerdings nichts am

nach wie vor prima Spielprinzip von Lode Runner: Freut täuscht über die spielerische Euch auf eine würzige Mi-



Geschung aus schicklichkeits- und Taktikelementen.

Wer schon im Besitz von anderen Lode Runner-Versionen ist, der braucht die PC-Engine-Umsetzung nicht zu kaufen. Alle anderen sollten ein Probespiel riskieren:

Der erste müde Findruck Klasse hinweg.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Pek-In-Video, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

73%

Grafik: 27 %

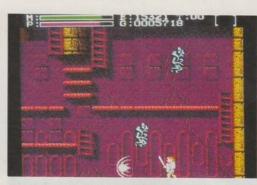
Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel

Grafik: 43%



Willst Du zu den Fischen geh'n, bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)



Im Weltenbaum da tobt der Bär, Monster schlagen mag ich sehr (NES)

#### WASSERBOMBEN-VETERAN

rst war es indiziert, dann klarmachen). Wer erstmal kam es vom Index, dann üben will, kann das gefahrlos wurde es re-indiziert, dann in der "Practice"-Mission: kam es wieder runter - kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschert wie 'Silent Service". Der Computer-Klassiker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viele Bruttoregistertonnen zu den pazifischen Fischen zu schicken - selbstverständlich mit einem amerikanischen U-Boot. In der Simulation ist nicht nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern viel taktisches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feindliche Zerstörer die Wasserbomben

Vier Schrott-Tanker stehen in Schaschlik-Stellung Spalier und warten auf den schnittigen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs "Convoy Actions", bei denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballern. Wer sich hier sicher fühlt, sollte eine "War Patrol" versuchen, die über 58 Tage klaustrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt.

Man hat gegenüber dem Original nur wenig abspecken müssen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist alles da, was des Seebären Herz erfreut. Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden.

ob man den fetten

Tanker noch unter

die Wasseroberflä-

che schicken kann

bevor der Zerstörer

Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen auch nach vier Jahren. Obwohl inzwischen technisch überholt (vor allem die Grafik auf dem Nintendo, bei dem's recht verwässert aussieht), bleibt Sitent Service in punc-

andampft. Der Biß der Gegenspieler und "Öl- und Schweiß-Flair" des U-Boots kommen auch bei dieser Umsetzung gut rüber.

to Spielbarkeit unübertroffen. Es macht einfach Spaß, eine Patrouille lang durchzuzittern, matik keine Schwierigkeit hat.

Ich kann das Spiel jedem empfehlen, der mit der harten The-

Genre: Simulation Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 90 Mark

**NINTENDO** Grafik: 59%

80%

Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

#### HELDENHAFT VON AST ZU AST

Stadt unter dem großen Weltenbaum. Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Städte in ihm Platz haben. Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meteroitenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheil, das von bösen Mächten angezettelt worden ist, Einhalt gebieten.

In dem Action-Adventure Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens "Y's"-Machern von den stammt) steuert Ihr das obligatorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Euer Held kann auf Knopfdruck springen, rennen und mit Waffengewalt Monster ver-

eit langer Zeit lebt das prügeln. Sogar mit magi-Volk der Elfen in einer schen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlreichen Einkäufe nötige Klein-geld gibt's durchs "Monster umnieten". Erfreulicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgepusteten Feind; habt Ihr eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, könnt Ihr Euch befördern lassen. Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einzelnen Bildschirme werden allerdings nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Stirbt der Retter mal den Heldentod, fängt er in der alten Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Paßwort, mit dem Ihr später an alter Stelle wieder anfangen dürft.

Seit ich das Modul "Faxanadu" habe, staubt mein NES nicht mehr ein. Diese Mischung aus "Zelda II", "Y's" und "Castlevania" bringt zwar spielerisch nichts grund-Neues. legend macht aber trotzdem einen Heiden-

spaß. Viele Gegenstände, zahl- Weltenbaum nach oben kletreiche Monster, ein höllisch tert, steigt die Qualität der Gragroßes Spielfeld und ein Hau- fiken ganz gewaltig.



fen leichter Rätsel sorgen für die nöti-Kurzweil. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings auch hier nichts. Besonders schmuck ist die Bilderpracht: Zwar sieht's am Anfang mager aus, je weiter man aber in dem

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

**NINTENDO** 

76%

Grafik: 54%

Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel

# der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von **POWER PLAY** 

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle.

Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost. Markt & Technik Leser Service. Postfach 14 02 20. 8000 München 5

Bestell-Gutschein

Exemplare Ja, ich will

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9.- DM zuzüglich

Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersön-lich: "Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ord-

die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für

> Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,- DM.

Vame/Vorname

Telefor

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:

Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)



Droht die Kugel zu verschwinden, werd' ich das verhindern (Nintendo)

#### DOPPELT HÄLT BESSER

m Amerika einer postnu- einen schwarzen Gürtel traklearen Zukunft sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel Billy und Jimmy Lee, Helden des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen. Sowohl Billys Freundin Marion als auch die gesamte Kampfsportschule der Brüder wird in kurzer Folge von Angehörigen der berüchtigten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart jeglicher vernünftigen Freizeitbeschäftigung beraubt, steht einer großangelegten Vergeltungsaktion von wahlweise einem oder zwei der Brüder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "B.S.W." sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was

gen kann. Er selbst tritt den taktischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstarrenden Schlosses an. Neun Levels müssen von unten nach oben und von links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spieler dem Oberbösewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen. Drei Leben, jedes mit einer großzügigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufeinander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continue-Option wurde diesmal jedoch verzichtet.

Auch wenn es nicht meiner Moralvorstellung entspricht: Bei Double Dragon Il macht es Spaß. stundenlang Sprites über den Bildschirm zu prügeln. Obwohl Helden und Bösewichte nicht besonders groß geraten sind, wurden

Mienenspiel und Bewegung der Figuren beim Austeilen und Einstecken der diversen



Schläge wirklich witzig animiert. Der gesamte Aufbau des Spieles mit Intro, den neun vollkommen unterschiedlich großen Levels und den Zwischengrafiken und -texten trägt weiterhin zur guten Atmosphäre bei. Daran

kann auch die abgelutschte und brutale Spielidee nicht viel ändern

Genre: Action Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO Grafik: 73% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

74%

#### FLIPPER MIT HERTZ

m Gegensatz zu den meisten anderen Videospiel-Flippern hat man bei "Pin-Bot" versucht, dem mechanischen Arcade-Vorbild möglichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper. Da nicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Das Besondere dabei ist, daß sich nicht der ganze Flipper beweat. Der untere Abschnitt. in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten sollte), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet, daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat.

Alle Spieleelmente sind "Arcade-geprüft", denn Pin-

Bot ist die Adaption eines Original-Standflippers Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R.C. Pro-Am") hat ihn im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tummeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschießen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spielfeld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, darf man per Tastendruck den Flipper etwas "anrempeln" - von links wie von rechts.

Über mangelnde eht so akustische Untermalung kann sich bei Pin-Bot niemand beklagen: Klappern und Rattern hier, Sprachausgabe dort. Leider läßt die Qualität ziemlich zu wünschen übrig (das di-

Gemurmel gitale versteht kein Mensch). Das Langeweile auf. Besser als der trifft leider teilweise auch auf erste Nintendo-Flipper ist Pindas Spiel zu. Die Kugelbewe- Bot allerdings schon.



gung ist zwar ordentlich und vermittelt ein gutes Flipper-Gefühl, aber die Anzahl der Spielelemente ist doch reichlich limitiert. Mir ist Pin-Bot viel zu eintönig. Man flippert schon gerne eine Runde, aber Dauer kommt leider

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 80 Mark

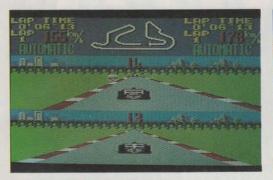
NINTENDO

56%

Grafik: 54% Sound: 33 % Schwierigkeit: mittel



#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Riech' an meinen Auspuffgasen (Master System)

## STRATEGIE STATT SPECIAL FX

enn man sich den Preisunterschied zwischen Original-Spielautomadem ten "Super Monaco Grand Prix" (ca. 25000 Mark) und dem Sega Master System plus Modul (ca. 350 Mark) vor Augen hält, sollte es einen nicht wundern, wenn zwischen Vorbild und Umsetzung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde bei der Heimversion des spektakulären Autorennens auch auf 3D-Grafik zurückgegriffen, doch ist diese weit weniger detailliert als beim Arcade-Original. Dafür ist bei der Master-System-Version Bildschirm gesplittet. Während im oberen Bereich wichtige Informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigkeit grafisch präsentiert werden, sieht man in

den beiden restlichen Bildschirm-Dritteln jeweils die Strecke aus der Sicht des Fahrers auf einen zukommen. Wenn Ihr alleine startet, fährt unten der Computer mit; im Zwei-Spieler-Modus darf ein Kumpel ebenfalls zum Joypad greifen. Um sich für den nächsten der insgesamt 16 Grand-Prix-Strecken zu qualifizieren, müßt Ihr mindestens den sechsten Platz belegen. Der Verzicht auf grafische Effekthaschereien wurde durch das Einfügen takti-Elemente wettgescher macht. Vor dem Start des Rennens dürft Ihr Euren Flitzer individuell zusammenbasteln: jeweils vier verschiedene Motoren, Spoiler und Reifen sowie Automatik und Handschaltung stehen zur Auswahl. ma

Wenn man sich vom ersten "Wie-siehtdenn-das-aus?" Schreck erholt hat, dann kann Suner Monaco Grand Prix auch auf dem Master System anständig unterhalten. Es erinnert zwar etwas an "World Grand Prix". gewinnt

durch Taktik-Intermezzo und Zwei-Spieler-Modus allerdings stop nötig. Für PS-Freaks eine an Fahrt und Eigenständigkeit.



Immerhin: Die Grafik flutscht ordentlich, die Musik nervt nicht und das Spielgefühl ist überraschend gut. Bis auf die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung bei der manuellen Gangschaltung ("Hoch, nicht runter!") war

kein außerplanmäßiger Boxenwillkommene Neuheit

Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

63% MASTER SYSTEM Grafik: 63 % Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

Genre: Rennspiel



#### GRUFTI-GAMES

as 1984 auf dem C 64 ein Riesen-Computerspielhit war, ist sechs Jahre später wohl immer noch gut genug für das Master System. In einer leicht abgespeckten Version erscheint ietzt der sechs Jahre alte "Summer Epyx-Klassiker Games" als Sega-Modul. Von den ursprünglich acht Disziplinen sind aus Speicherplatzgründen nur fünf übriggeblieben: 100-Meter-Lauf, Turmspringen, Schwimmen, Stabhochsprung und Turnen.

Mehrere Spieler können an einem Turnier teilnehmen, ihren Namen eingeben und sich eine Nation aussuchen, für die Sie starten wollen. Die Bestleistungen pro Disziplin erscheinen in der Weltrekordliste. Bei den Sportarten

kommt es vor allem auf Timing und Geschick an, um Höchstleistungen zu erzielen. Nur beim 100-Meter-Lauf ist nackte Kraft gefragt, denn hier macht Ihr Eurem Läufer durch schnelles Drücken der beiden Feuerknöpfe Beine. Bei den technischen Disziplinen Turnen und Turmspringen habt Ihr mehrere Versuche, deren Qualität von einer Computerjury bewertet wird. Beim Schwimmen kommt es wieder aufs Feuerknopfdrücken an, aber nicht Hektik, sondern Gleichmäßigkeit ist angesagt. Und um eine gute Leistung beim Stabhochsprung zu erzielen, müßt Ihr zur jeweils richtigen Zeit den Stab ansetzen, Euch hochschwingen und den Stab schließlich durch Feuerknopfdruck loslassen. hl

Als Summer Games vor sechs Jahren auf dem C 64 herauskam, war es ein fantastisches Computerspiel. Nach den Maßstäben von 1990 ist die Bildschirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gut, wirkt aber ein wenig an-

gestaubt. Üblerweise sieht die Grafik der neuen Sega-Umset-



als die der alten Commodore-Version. Im Prinzip spricht nichts dagegen, Computerspiel-Klassiker fürs Master System umzusetzen, aber bei Summer Games wurde zu viel geschlampt. Fürs gleiche Geld erhaltet Ihr die

Sega-Version von "California Games", die grafisch und spiezung wesentlich schlechter aus lerisch zwei Klassen besser ist.

Genre: Sport Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

40%

Grafik: 39%

Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel



#### Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses - und wieder sind die Batterien leer; dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen. Klarer Fall: "Dr. Mario" hat wieder zugeschlagen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Man nehme eine Flasche. Dazu weiße, graue und schwarze Viren (die ein wenig der loriot'schen Steinlaus ähneln) und jede Menge Kapseln. Die Kapseln (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwürgen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischformen sind auch dabei: Oben schwarz, unten weiß; oben grau, unten weiß; oben schwarz, unten grau - und so fort. Dr. Mario schlenzt jetzt mit elegantem Schwung eine Kapsel in die Flasche, der Spieler postiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstückchen zusammengekommen, entfaltet die Medizin ihre Kraft und paff: die Reihe mit dem Virus verschwindet. Dabei ist es egal, ob sie horziontal oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fällt nach unten und löst mit Glück eine Kettenreaktion aus. Hat man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal, wieviele Kapseln man schachtelt und wielange man dazu braucht, Hauptsache, der "Patient" wird wieder gesund. Man kann den Virengrad zu Beginn des Spiels einstellen; ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen. Niedlich sind die Viren, die heimtückisch zappeln, bis man sie ausgebaut hat - dann verschwinden sie mit einem erfrischenden "Plopp'

Dr. Mario spielt sich einfach, ist aber tückisch in den Folgen. Bei 30 Viren kommt man ins Schwitzen, ab 40 beginnen sich Bläschen am Daumen zu bilden, bei 50 treten bei den Patienten ernsthafte Sprachstörungen auf. Ein Lob der beruhigenden Musik ("Chill" und "Fever"), die so manchen beim Spiel verkniffenen Zehen zum Wippen bringt. Hausarzt Dr. Locker empfiehlt: Muß man haben.

Genre: Denkspiel Hersteller: Nintendo Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** 83% Grafik: 60% Sound: 76%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Sokoban 2

100 Levels voller Kisten: An sich nichts Schlimmes, doch die gehören alle an den richtigen Platz geschoben. Wer nach "Sokoban" eine weitere Her-ausforderung sucht, bekommt eine Masse neuen Grübelstoff geboten; nur sind die Levels diesmal wirklich happig zu lösen. Grafisch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Leider ist das Paßwort auf japanisch, aber mit ein wenig System (3 runter, 8 rechts...) kommt man wieder an seinen Spielstand.

Genre: Denkspiel Hersteller: Pony Canyon Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** 78% Grafik: 46% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel



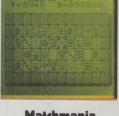
#### **Double Dragon**

Knallharte Straßenkämpfer können sich jetzt auch auf dem Game Boy austoben. In insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Streetgangs und Killer befreien. Natürlich können unterwegs Waffen aufgesammelt werden; eine durchschlagende Alternative zu den Karate-Techniken. Am Ende jeder Mission prüft ein besonders harter Brocken Eure Kampftaktik. Im Zwei-Spieler-Modus dürfen zwei furchtlose Streiter zusammen die Feinde vertrimmen.

Genre: Action Hersteller: Technos Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY** 67%

Sound: 25% Grafik: 75% Schwierigkeit: leicht



#### Matchmania

Das hat gefehlt: ein guter "Match It"-Verschnitt für den Game Boy. Bis auf den nicht vorhandenen Zwei-Spieler-Modus ist "Matchmania" mit dem "Shanghai"-inspirierten Arcade-Vorbild nahezu identisch. Wer in Ruhe Steinchenpaare suchen will, kann dies in 50 anwählbaren Levels ohne Hektik tun. Im "Challenge"-Modus spielt man auf mehreren Schwierigkeits-Stufen gegen die Uhr. Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten - Vorsicht, Suchtgefahr! mg

Genre: Denkspiel Hersteller: Irem Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** 78% Grafik: 60% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar



#### Volleyfire

"Volleyfire" ist die moderne Version eines Pistolen-Duells im Wilden Westen. Zwei Raumschiffe stehen sich gegenüber und schießen mit Lasern eifrig auf den jeweiligen Gegner. Zwischen den beiden Kontrahenten tummeln sich je nach Level andere Hindernisse. Anfangs macht Volleyfire (zu zweit) halbwegs Spaß, doch nach kurzer Zeit bleiben bei dem belanglosen Geballer Ermüdungserscheinungen nicht aus. Im Vergleich plaziert sich das Modul klar unter dem Durchschnitt. mg

Genre: Action Hersteller: Toei Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 31%** 

Grafik: 37% Sound: 49% Schwierigkeit: mittel



#### Ghouls'n'Ghosts

Nun läuft, springt und kämpft der unerschrockenen Ritter der beliebten Capcom-Automaten auch erstmals auf dem Super Grafx. Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleppt, zum zweiten Male werden Rüstung und Lanze aus dem Kleiderschrank gekramt, um sie an den heimischen Herd zurückzuholen. Fünf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels führen ihn durch Friedhof, Hügellandschaften, Wälder und Ruinenstädten bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hilfe durch eine ganze Anzahl verschiedener Waffen, Bonusleben und einer magischen Rüstung wäre dieses Abenteuer auch für einen alten Haudegen wie unseren Helden natürlich nur schwer zu schaffen. Die magische Rüstung findet man wie die Extrawaffen in einer der zahlreichen Schatzkisten. Sie aktiviert einen Zauberspruch, der, je nach Waffe des Ritters, die Feinde in Form von Blitzen, Flammenschilder oder Energiestrahlen vom Bildschirm putzt. Sollte der relativ hohe Schwierigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werfen, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden.

Die Besitzer der Super Grafx haben Glück gehabt, denn die beste Umsetzung des "Ghosts'n'Goblins'n'Ghouls" Themas gibt's für ihr System. Grafik und Soundeffekte sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Umsetzung die sehr gute Mega-Drive-Version weit hinter sich. Zudem sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kleines Intro) zusätzlich enthalten. Der saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grafx erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheint mir aber einen Deut freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise ungeschoren. Trotzdem muß man allein für den ersten Level einige Spielstunden und viele, Nerven investieren. Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kalibers für die Super Grafx erscheinen.

Genre: Action Hersteller: Hudson Soft Zirka-Preis: 160 Mark

SUPER GR. 81% Grafik: 84%

Schwierigkeitsgrad: schwer



Sound: 82 %



#### Rastan II

Wer den schwertschwingenden Recken "Rastan" noch von seinem ersten Abenteuer aus der Spielhalle kennt, der wird vom zweiten Teil auf der PC-Engine ziemlich enttäuscht sein. Was sich Taito dabei gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich laienhaft, der Sound nicht der Rede wert und spielerisch hapert's gewaltig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Rastan II" gewaltig ab. Keine völlige Katastrophe, aber ziemlich an der "Qualitäts-Realităt" vorbei.

Genre: Action Hersteller: Taito Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 41%

Grafik: 38% Sound: 28% Schwierigkeit: mittel



#### **Burai Fighter**

"Burai Fighter" erinnert auf den er-sten Blick an "Sidearms", denn auch hier kann der schwebende Held in alle Richtungen feuern. Je nach Level (mindestens fünf werden geboten) scrollt das Spielfeld mal horizontal und mal vertikal. Zusätzlich gibt's eine Menge feiner Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegner dringend benötigt. Wer sich mit der Steuerung angefreundet hat, wird einige Zeit gut unterhalten. Nach jedem geschafften Level gibt's übrigens ein Paßwort. mg

Genre: Action Hersteller: Taito Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 58% Sound: 47% Schwierigkeit: einstellbar



#### Pipe Mania

Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen: "Pipe Mania" spielt sich genauso erstklassig wie die Computer-Versionen. Erst ist man von der etwas fuzzligen Grafik irritiert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr los. Vom Paßwort-Feature bis zum Zwei-Spieler-Modus ist alles beim alten geblieben - und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vornehmen, einen Extra-Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlimit-Wutschreien" warnen.

Genre: Strategie Hersteller: Bullet Proof Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** 78%

Grafik: 55% Sound: 48% Schwierigkeit: einstellbar



#### Obaman

Wenn "Obaman" mit seinem Bein zuschlägt, dann werden sämtliche Ärzte grün im Gesicht: Dank seiner "Dehngelenke" hat er eine unglaubliche Reichweite. Damit kann er jeden Gegner in den über 20 Leveln problemlos vertrimmen. Worum's in dem Spiel geht, bleibt einem dank japanischer Bildschirmtexte leider verborgen. Ein passables Hüpf-Spring-, und Hauzu-Modul, das grafisch zeitweise sehr schön anzusehen ist. Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedürftig.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Namcot Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 54%

Grafik: 69% Sound: 47 %

Schwierigkeit: mittel

## **RSE Electronic**

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 51/4

obrore reer r			-,		Carlotte of		
	Amiga /	tariST	PC5		Amiga /	AtariST	PC5
688 Attack Submarine*	71.90		79.90	Ninja Warriot	58.90	54.90	
American Dreams	64.90	64.90	64.90	North And South	58.90		58.90
American Icehockey*	64.90		64.90	Oekolopoly*	24.02		144.90
Archipelagos*	72.90	72.90	84.90	Oil Imperium*	56.90	56.90	56.90 76.90
Balance of the Planet			67.90	Omega	76.90	70.90	94.90
Bar Games*				Omnicron Conspiracy*			
Barbarian 2			72.90	P47-Thunderbolt	64.90	64.90	64.90
Battle of Napoleon				Paris-Dakar 90	57.90	57.90	57.90
Battletech*	67.90	71.90	76.90	Pipemania*		54.90	64.90
Beyond the Balck Hole	- Marie	CHANG	76.90	Pirates*		64.90	64.90
Blade Warrior	67.90	67.90	67.90	Player Manager	54.90		
Block out*	71.90		71.90	Police Quest*	67.90		67.90
Blood Money*	64.90	64.90	64.90	Police Quest 2*	94.90	67.90	72.90
Bloodwych	68.90	68.90	68.90	Populous*	71.90	71,90	71.90
Bloodwych Data Disk	41.90	41.90		Populous Data Disk*	42.90	42.90	42.90
Borsenfieber*	72.90		72.90	Powerboat	64.90	64.90	64.90
Budokan	64.90		71.90	Purple Saturn Day*			61.90
Bundesliga Manager*	58.90	23.00	64.90	Railroad Tycoon'		decision.	96.90
Castle Master*	61.90	54.90	61.90	Rainbow Islands	64.90	54.90	
Castle Warrior	68.90	68.90		Rainbow Warrior	64.90	64.90	
Chambers of Shaolin	67.90	57.90	21711	Rapcon*			84.90
Champsons of Krynn*	72.90		76.90	Red Storm Rising*	64.90	64.90	94.90
Chesamaster 2100°			64.90	Rink	54.90		
Chessplayer 2150	64.90		64.90	Sherman M4*	71.90	71.80	71.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0	71.90		82.90	Supheed*			76.90
Codename: Iceman*			107.90	Sim City*	67.90	76.90	72.90
Colonels Beguest*			107.90	Sim City Terain Editor*	41.90		41.90
Colony	76.90		79.90	Sindhad A.T. Throne of Fal			84.90
Colorado*	64.90	64.90	64.90	Ski or Die*			71.90
Conflict in Europe	68,90	68.90		Skidz	54.90	58.90	
Conoquest of Camelot*			107.90	Sonie Boom	54.90	64.90	
Conquerer*	71.90	71.90	71.90	Sorcerer Lord	72.90		72.90
Corvette*			84.90	Sorcerian*			102.90
Curse Of The Azure Bonds*			76.90	Space Quest 1*	67.90		67.90
Cyberball*	54.90	54.90	64.90	Space Quest 2*	67.90	67.90	76.90
Cycles*			67.90	Space Quest 3*	94.90	76.90	94.90
Damocles	64.90	64.90		Star Command*	76.90	76.90	88.90
Dan Dare 3	54.90	54.90		Star Command* Star Trek 5*			76.90
Das Haus	59.90	50.90	59.90	Starflight	71.90	71.90	
Das Magazin	59.90	49,90		Starflight 2*			64.90
David Wolf Secret Agent*			98.90	Stryx		57.90	
Day of the Pharaoh*	71.90		71.90	Stunt Car Racer*	64.90	64.90	64.90
Death Track*			76.90	Super Wonderboy	64.90	54.90	
Demons Winter	64.90	64.90	64.90	Superleague Soccer	64.90	64.90	
Die Hard*			64.90	Sword of Aragon*	76,90		76,90
Distant Suns	132.90			Sword Of Samurai*			79.90
Dogs of War	54.90			Tangled Tales*			76.90
Don't go alone*	0.25333.0		67.90	Targhan	64,90		72.90
Double Dragon 2*	54.90	154,90		Test Drive 2"	71.90		71.90
Dragon Strike*			76.90	Test Drive 2 Sc. California*	35.90		35.90
Dragon Wars			79.90	Test Drive 2 Sc. European Chl.	35.90		35.90
Dragons Breath	76.90	76.90		Test Drive 2 Sc. Muscles Cars*	35.90		35.90
Dragons Lair 1*	. 3000		116.90	Test Drive 2 Sc. Super Cars*	35.90		35.90
Dragons Lair 2	111.90		-10.00	The Third Courier	64.90		67.90
Dragons Of Flame*	64.90		64.90	Their Finest Hour	79.90	79.90	79.90
Drakkhen	67.90	69 00	76.90	Tongue Of The Fatman*	79.00	70,00	68.90
Dungeon Master	67.90		103.90	Tower Of Babel*	64.90	64.90	71.90
Dungeon Master Ass. Vol 2	57.90	07.90	57.90	Tower Ot Baber	04,90	54.90	64.90
	28.90	28.90		Tracksuit Manager*		94.90	84.90
Dungeon Master Editor	64.90	54.90		Tracon Europa"	76.90	72.90	76.90
E-Motion*	04.90	04720		TV Sports Football*			
Earthrise	-		88.90	Ultima 5	76.90	76.90	76.90
Elite	72.90	64.90		Ultima 6*	2502	100000	79.90
Elvira Mistress of the Dark*	76.90		84.90	Ultimate Golf	64.90	64.90	64,90
Escape from Hell			71.90	Universal Military Simulator	64.90	64.90	67.90
F-16 Strike Eagle 2*			94.90	Uss John Young	57.90		
F-16 Combat Pilot*	64.90	64.90		Wall Street Editor*	39.90	39.90	39.90
F-16 Combat Pilot EGA*	1000	Salva.	64.90	Wall Street Wizzard*	57.90	57.90	64.90
F-16 Falcon*	76.90	67.90	84.90	Wayne Gretzky Hockey	67.90	64.90	
F-16 Falcon AT/EGA Version*		1000	102.90	Windwalker*	76,90	78.90	
F-16 Falcon Mission Disk	58,90	58.90		Xenon 2 Megablast*	68.90	68.90	
F-19 Stealth Fighter*		100	97.90	Zak MacKracken*	71.90	71.90	71.90
F-29 Retailiator	64.90	64.90		* Auch für PC 3 1/2 " erhältlich	Preise	auf Ar	atrage.
Face Off Icehockey*	A STATE OF	FERROR	79.90				
Fighter Bomber		76.90		~	-	20	
Flight Simulator 2	105.90	104.90	No comment	Sniele fiir (	:12(	-	

64.90 64.90	79.90	* Auch für PC 3½ " erhältlich:	Preme auf Ar	atrage
76.90 76.90	84.90			
105.90 104.90	117.90	Spiele für C	PC	
	152.90			
	42.90		Cass.	Dink
	42.90	Altered Beast Batman The Movie	29.90	44.90
	42.90	Black Tiger	28.90	41.90
	42.90	Bloodwych	28.90	42.90
42.90 42.90	42.90	Cabal	29.90	42.90 54.90
42.90	42.90	Carrier Command 6128 Castle Master		42.90
42.90 42.90	42.90	Coin Up Hits		49.90
42.90 42.90		Crazy Cars 2	28.90	42.90
42.90 42.90	42.90	Cyberball Dan Dare 3	28.90	42.90
42.90 42.90	42.90	Dan Dare 3 Das Reich		42.90
		Defender of the Earth	28.90	42.90
54.90 54.90		Doors of Doom		42.90
67.90 64.90 64.90	94.90	Dragon Ninja	28.90	42.90
54.90 54.90		Dragon Spirit Dynamite Dux	29.90	44.90
64.90 64.90	76.90	E-Motion	28.90	41.90
76.90 71.90		Emlyn Hughes Soccer	26.90	42.90
71.90 51.90 51.90	71.90	Fighting Soccer FM World Cup Edition	29.90	42.90
84.90	64.90	Football Manager 2 mit.	26.90	92.00
64.90 54.90	64.90	Expansion Kit		41.90
88.90	111.90	Forgotten Worlds		39.90
64,90 64,90 64,90 64,90	67.90	Game, Set & Match 2 Gazza's Super Soccer	28,90	42,9
79.90	79.90	Ghouls and Ghosts	28,90	54.94
54.90 54.90	1000000	Giants Compilation	37.90	54.90
71.90 71.90	79.90	Gold, Silver, Bronze	41.90 29.90	64.90
64.90 64.90	71.90	Hard Drivin Heavy Metal	28.90	42.9
67.90 54.90		Hot Rod	28.90	42.9
64.90 64.90		Italy 1990	37.90	54.9
35.90 35.90	35.90	Jack Nicklaus Golf Kick Off		49.9
30.00	103.90	Klax	28.90	42.9
109.90 113.90		Leaderboard Par 3		57.9
64.90 64.90		Manchester United	** **	42.9 57.9
54.90 54.90 84.90 64.90		Microprose Soccer New Zealand Story	41.90 29.90	44.9
67.90 58.90		Ninja Spirits	31.90	42.9
94.90 76.90		Ninia Warrior	28.90	42.9
102.90	107.90	Operation Thunderbolt	29.90	44.9
	98.90 64.90	P47-Thunderbolt Pipermania	28.90	44.9
	71.90	Powerdrift	28.90	41.9
	79.90	Rainbow Islands	26.90	42.9
64.90 54.90	96.90	Rick Dangerous	26.90 28.90	41.9
64.90 54.90	98,90	Scramble Spirits Soccer Spectacular	38.90	57.9
76.90 76.90	76.90	Soccer Squad	28.90	42.9
79.90 79.90		Sonic Boom	28.90	42.9
71.90 71.90	71.90	Special Action Summer Edition	42.90 26.90	57.9
64.90 64.90		Supreme Challenge	37.90	48.9
71.90 71.90	71.90	Ten Great Games 3	37.90	41.9
	76.90	Test Drive 2	28.90	48.9
88.90	76.90	The Untouchables Turbo Out Run	26.90	42.9
68.90 58.90	0	Wec Le Mans	29.90	42.9
64.90 54.90	)	Winners	41.90	54.9
64.90 54.90			41.90	54.5

Karolinenstraße 71 · Tel. (02305) 74107 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftsgeben Montag-Treitig 8:00-13:00 und 14:00-17:00 Utz. Samatag 9:00-13:00 Utz.
Versand nur per Montaghare muzing/Versandkungen oder Vorkause auf Postgro-Ro-Nr. 69 422-460 Post;
Dottmund austiglich 6:00 DM. Ausland nur per Vorkause austigl. 12:00 DM.
Neuseste kompitens Softwerlatte kontenlos gegen frushorten Rickumschäftig.

achdem Sega vor etlichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" einen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Birdie landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallharten Action-Orgien wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stellt Irem seine erste Golf-Simula-tion vor. Obwohl eine ganze Menge Feinheiten in den Automaten gepackt wurden, spielt er sich erstaunlich gradlinig. Auf den ersten paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren. Später sollte man die Computervorschläge Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schnitt arbeiten. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtenteils "Leaderboard"kompatibel und sehr gut durch-

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik. Den Flug des Golfballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobei sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt: So erkennt man die Unebenheiten des Rasens recht gut. Alle "Bodentypen", die auf einem Golfplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title vor: Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Orientierung wird ständig eine Übersichtskarte des gerade bespielten Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückgelegte so-

# SIMULATIONS

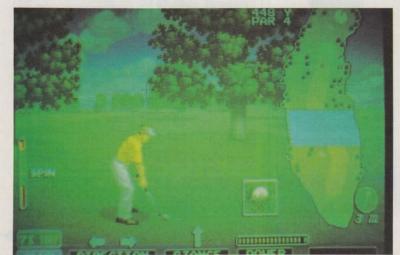
Arcade-Neuheiten werden anspruchs-voller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.



Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Taito

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Major Title	Irem	Spielerisch gute Golfsimulation mit sehr schöner Grafik	empfehlenswert
WGP	Taito	Mittelmäßiges Motorradrennen mit Realismus-Touch	für Fans

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".



wie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Natürlich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolvieren. Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Finessen läßt.

Taitos neuer Automat ist zwar auch eine Simulation, doch bei dem Motorradrennen "WGP" kommt es vorwiegend auf flinke Reaktionen an. Sobald Ihr auf dem heißen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix. Jetzt muß sich der Fahrer mindestens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen. Ansonsten heißt es absteigen oder den Automaten mit weiteren Münzen füttern. Ähnlich wie bei "Super Hang-On" wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen. Leider ist die Auflösung recht grob und die Animation nicht allzu flüssig: für einen Spielautomaten Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtem" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale



Dieses Mädel erteilt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "öriginalgetreue" Handschaltung umschalten. Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Taito ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventilator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst: Born to be wild... mg/wi

Erst solltet Ihr einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, dann wird geschlagen: Major Title von Irem



# SUMBINE SELUTIONE

# FLINKE FINGER

Detrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißesten Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Mania"-Wettbewerb statt. Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Uhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerklempner bei Karstadt ein. Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natürlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für jeden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen. So kamen denn auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen.

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasserrohre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hilfe von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige sollte sich das wochenlange Training vor dem heimischen Computer auszahlen.

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten freuen kann sich Gilbert Krull aus Essen. Er erreichte



Selbst die Affenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen" "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika



Marisa Pauwels von Empire hatte für jeden ein Lächeln parat



Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

die astronomische Zahl von 76000 Punkten. Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reka aus Duisburg. Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schließlich, gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern.

#### COMPACT DISC



#### Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback-Alben von Rock-Veteranen nimmt kein Ende. Nach den Zombies, den Doobies Brothers und Poco fanden sich auch Little Feat zu einem neuen Album zusammen. Wer einen brillanten Sound-Cocktail aus Westcoast-Rock mit ein paar Messerspitzen Blues, Jazz und Counitry vertragen kann, wird das kontrastreiche Album lieben. Vom dynamischen "Texas Twister" bis zum abschließenden "Silver Screen" gibt's Rockmusik vom Allerfeinsten.

Warner Bros 7599-26163-2 51:02 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: hervorragend

#### COMPACT DISC



## Dick Tracy: Selections from the Film

Wer auf Swing-Musik im Stil der 30er Jahre steht (angereichert mit etwas Rock in Roll-Pep und Country-Heimeligkeit), der sollte aufhorchen. Rechtzeitig zum Start des Kinofilms "Dick Tracy" erscheint eine schwung Vollek Tracy" erscheint eine schwung Vollek Tracy erscheint eine Schwang vollek Tracy erschein. Die Interpreten-Schar ist ebenso bunt gemischt wie die musikalische Kost: von Jerry Lee Lewis und Erasure, über Al Jarreau und Ice-T bis hin zu Ofra Haza und Patit Austin. men

Sire / Warner 7599-26279-2 53:10 Minuten / 18 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### **COMPACT DISC**



#### Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schön mutig, der Bruce Hornsby: Nach zwei erfolgreichen Alben mit Wethiths wie "The Way it is" stellte der Amerikaner seinen Sound um. Bei der leicht verdaulichen Mischung aus Westcoast-Rock und Pop wurden die sonst so exzessiven Piano-Soli etwas in den Hintergrund verbannt. Dafür gibt's mehr Gitarren-Freiraum, wodurch "A Night on the Town" rockiger klingt. Bruce Hornsby ist die Stilkorrektur glänzend gelungen; Songs und Arrangements klingen frisch und knackig. M

RCA PD 82041 55:12 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT DISC



# Steve Earle: The hard Way

Zwischen Südstaaten- und Country-Rock schwankt Rauhbein Steve Earle auf seinem neuen Album, das ihm auch beim europäischen Publikum den Durchbruch bescheren könnte. Outlaw-Romantik, eingebettet in erdige Songs mit eingängigen Refrains geben den Ton an. Das Album macht Stimmung und bietet bis auf wenige Dudelstücke handfeste Unterhaltung. Ausreißer wie bei "When the People find out" (mit Gospel-Chor) tun der CD gut.

MCA 2292-57236-2 55:32 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

n dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videolilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommit natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus Im Gegensatz zu den Spiele Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein Diese reichen von hervorragend über empfehenswert, durchsschaittlich und Videon stufen der vorgend über empfehenswert, durchsschaittlich

fehlenswert, durchschnittlich und für Fans bis hin zu einem niederschmetternden mangelhaft ma

#### **COMPACT DISC**



#### Cheap Trick: Busted

Unter der straffen Produktion von Richie Zito, der auch das letzte HeartAlbum betreute, laufen die Routiniers 
von Cheap Trick zu prächtiger Form 
auf. Die Kunst des geschliffenen Mainstream-Rocks vom Rock 'n' Roller bis 
zur geschniegelten Edelschnulze beherrschen die Knaben wie kaum eine andere Band. Ihr jüngstes Album "Busted" 
geriet erfreullich abwechslungsreich. 
Neben der unbeschwerten DrauflosFröhlichkeit von "Back'n blue" fallt der 
Rock-Walzer "Walk away".

Epic 466876 2 46:51 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT DISC



#### Jane Wiedlin: Tangled

Nach Belinda Carlisle schickt sich ein zweites ehemaliges Mitglied der "Go-Go's" an, Furore zu machen. Protessionell eingespielter Mainstream-Pop, der in dieser Form ohne Probleme ein neues Carlisle-Album zieren könnte. Der größte Unterschied ist die etwas piepsige Stimme von Miss Wiedlin. Trotzdem: Die teils wunderschön gefühlvollen, teils dynamisch kraftvollen Kompositionen bahnen sich kompromißlos einen Weg in Hillisten und Gehörange. ma

EMI CDP 7-90741-2 45:49 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert



#### **VIDEOFILM**



#### Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in argen Nöten: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiratet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause titulieren. Die Folge: Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaften. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutjungen Mädel im ehelichen Schlafgemach überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter verknackt ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügens dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett.

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossinnen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraut, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schrill und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammkneipe mit Sekundenkleber an der Decke befestigt, hat der Bursche die Lacher auf seiner Seite. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm etwas kurz. Sorgt das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal, reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heftiges Lachen.

Regie: Blake Edwards
Produzent: Tony Adams
Drehbuch: Blake Edwards
Darsteller: John Ritter, Vincent
Gardenia, Alyson Reed, Joel
Brooks, Julianne Phillips
Laufzeit: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 15 Jahren
Videoanbieter: Marketing-Film
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

#### **VIDEOFILM**



#### Fletch II

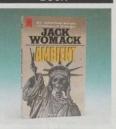
Journalist und Verwandlungskünstler Irving Fletcher ist wieder mal tierisch
genervt. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anruf einer
Rechtsanwällin erreicht. Von ihr erfährt
er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fünf Sekunden
später hat er gekündigt, und schon am
nächsten Tag sitzt er im Flieger.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemalt hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein altersschwacher Diener hausen. Nach diesem Schock tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwältin. Am nächsten Morgen liegt das Mädel (anscheinend) ziemlich geschafft auf der Matratze — beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft entschlummert ist: Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kulfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer-Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig. "Schuld" daran ist die subtille Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergründigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bitter enttäuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen — obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Öriginal ist. mg

Regie: Michael Ritchie
Produzent: Alan Greisman,
Peter Douglas
Drehbuch: Leon Capetanos
Hauptdarsteller: Chevy Chase,
Hal Holbrook, Julianne
Phillips, R. Lee Ermey
Lautzeit: 91 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG:
für Fans

#### BUCH



#### **Ambient**

Das Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gnadenlos zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Korruption dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahlungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrloste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. mg

ISBN: 3-453-03935-1 Autor: Jack Womack Verlag: Heyne Preis: 10,80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert

#### BUCH



#### Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quald, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtschaffenen Dürftigkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnelle Abhilte, indem sie den Menschen "Instant"-Erinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wer den Film gesehen hat, braucht das Buch nicht zu lesen.

> ISBN: 3-404-13285-8 Autor: Piers Anthony Verlag: Bastei Lübbe Preis: 7,80 Mark POWER-Wertung: für Fans

#### BUCH



#### **Drachen Zwielicht**

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel. Welcher "AD&D"-Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action-Adventure "Heroes of the Lan-ce" oder an das Rollenspiel "Champions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Krynn ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedelt. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in insgesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Natürlich trifft der Leser auf viele alte und liebgewonnene Bekannte.

Der stets zu Späßen aufgelegte "Tollpan Barfuß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpak" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerklinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungfrau in Gefahr ist . Die Zwillingsbrüder Caramon und Raistlin, Kämpfer und Magier, Tanis, der Halb-Elf und der Zwerg Flint Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stolpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teufel los; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Helfershelfer, die Draconier. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Helden, bevor der Frieden wieder in Krynn einzieht.

Die "Drachen Lanze"-Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollenspiel-Fan entgehen lassen sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen kleinen Wehrmutstropfen. Wer alle sechs Bände der "Drachenlanze"-Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Geldbeutel aber eine Investition die sich trotzdem für jeden Fantasy-Fan lohnt.

> ISBN: 3-442-24510-9 Autor: Weis/Hickman Verlag: Goldmann Preis: 8,80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert





Angekommen: Die POWER PLAY hat sich auf der Entertainment Show umgesehen.

Ausgekocht: Der Held im Spionage-Knüller "Sly Spy" ist mit allen Wassern gewaschen. >

n knapp vier Wochen ist es wieder soweit: POWER PLAY präsentiert ein prickelndes Potpourri aus brandheißen Informationen. knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktuell: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u. a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knüller "Sly Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe - natürlich aus der Sicht des Spiele-

Freaks. Im Videospiele-Teil geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Taitos witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.



erscheint am 12. Oktober 1990





Für den Einen geht Wissen über Tugend, Für den Anderen ist Tugend, dem Wissen entsagen.





Sie die wahre Kraft Ihrer Ge-

Sie sich auf die Probe, wieso n Jehen Sie Fehler?

Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht ge-

Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!

Eine Herausforderung, die Sie annehmen sollten!



BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomieo Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielabiau? Unsere Spiel-experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 069/778025

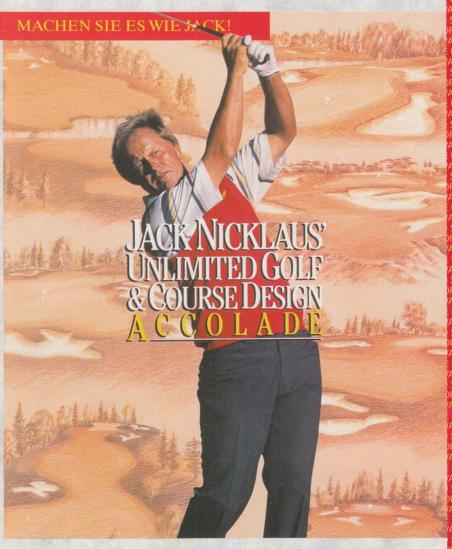


Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO\_ Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



"Seit ich Golf spiele, habe ich im Geiste Golfspiele neu gestaltet. Ich schätze, daß ich bis heute auf 500 verschiedenen Plätzen rund um den Erdball gespielt habe, und immer habe ich versucht, sie unter architektonischen Gesichtspunkten zu sehen. Egal welche Art von Platz ich entwerfe, ich versuche immer, jeden Abschlagpunkt zu einer Herausforderung zu machen, sei es nun hinsichtlich der Genauigkeit, der Richtung, der Kraft oder der Eleganz. Golfplatz-Gestaltung inspiriert mich und läßt meine Kreativität aufblühen. Mit JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE Design kann ich Sie hoffentlich an diesem Gefühl teilhaben lassen."

Jetzt neu für MS-DOS (EGA, VGA, CGA, MGA, MCGA)! AMIGA-Version in Vorbereitung.







OFTWARE UNITED SO